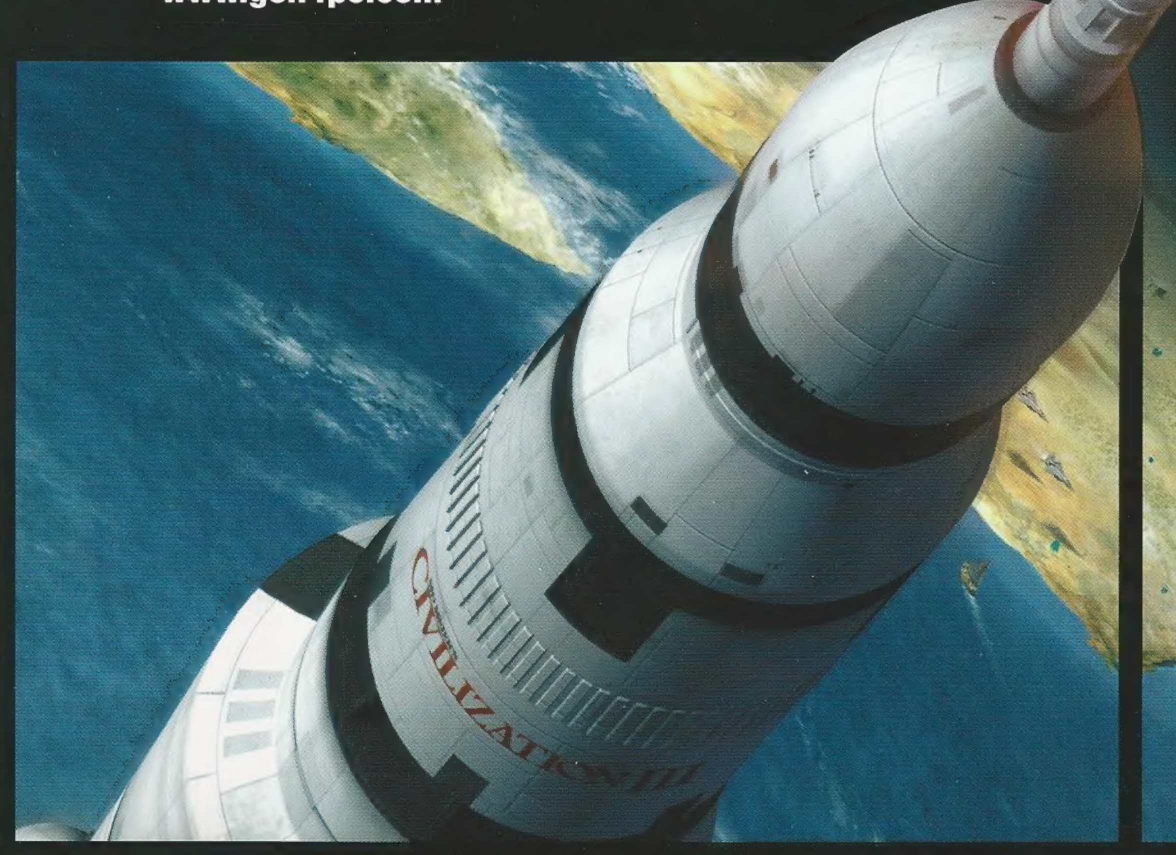
N°154 • AVRIL 2002 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET



Gen4 PC CD-Rom

www.gen4pc.com





CIVILIZATION III LE RENOUVEAU



CD INCLUS

Exclusif :
- 45 MINUTES DE REPORTAGE AU MICROSOFT INTERNATIONAL GAMES FESTIVAL

Outils :
- TOUT POUR LE BENCHMARK DE VOTRE PC
- GOODIES, DRIVERS...

DOSSIER



Jeux vidéo = violence ?
notre enquête : l'industrie et les joueurs s'expriment

CRITIQUE

Warrior Kings
un nouveau prétendant au trône

PREVIEW



Freedom Force
le retour des super-héros en collant



URSUITES

Arrestations, courses-poursuites, policiers filmés dans l'exercice de leurs fonctions...

La real tv débarque sur 13 ème RUE, du lundi au vendredi à 19:50

SUR LE CÂBLE ET SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE









Le jeu vidéo a des choses à dire

Par Sébastien Lubrano, directeur des rédactions

Ces derniers mois, les médias généralistes nous ont ressorti le sempiternel : « les jeux vidéo sont violents. » En images sur les TV, ça donnait : des joueurs (catalogués sous-catégorie du « Djeune ») irrémédiablement perdus dans le virtuel à défaut de vivre dans le réel. Sur le papier : la résurgence des jeux nazis et l'arrivée de jeux sur l'antimondialisation. Avec, comme élément commun et point d'orgue, l'ultraviolence.

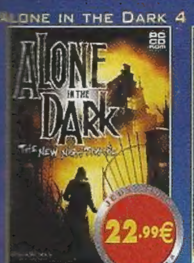
En mars s'est pourtant tenu le premier colloque de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines. Animé par trois psys, il avait pour thème : « Pour ne plus avoir peur des jeux vidéo. » Et comment soigner à l'aide de ces derniers. Presque personne n'en a parlé.

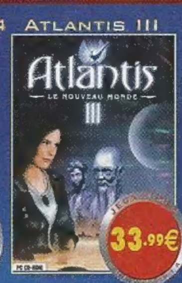
Alors ? Premiers concernés, nous avons voulu y mettre notre – gros – grain de sel. Histoire de tenter d'en finir avec les visions rétrécissantes et manichéennes des quotidiens et autres 20 heures. Pour comprendre où se situent le danger et les responsabilités, nous avons donné la parole aux représentants de l'industrie (syndicats des développeurs et des éditeurs), à vous (via un sondage posté sur notre Web). Et, enfin, à un psy qui joue et qui en parle. Les résultats et commentaires sont là.

Ce que l'on réalise, peu à peu, c'est que le jeu vidéo – avec ses effets léchés et ses CD surgonflés – a de plus en plus de choses à dire. Même si développeurs et éditeurs le réfutent trop souvent. Les premiers, façon Pac Man, captent l'inconscient collectif et le régurgitent. Les seconds, avec un talent commercial admirable, nous abreuvent de pubs chocs. Exacerbation de notre société ultra marketée.
Face à cet état des lieux, un constat : l'image – qu'elle soit statique, animée ou interactive – est désormais reine. Et l'écrit n'est plus l'unique langage. Notre apprentissage classique, purement scolaire, devient insuffisant. Surtout pour comprendre le médium « jeu vidéo » en perpétuelle révolution, riche en symboles et messages.
C'est pourquoi nous tentons, tout simplement, de le décrypter. ■

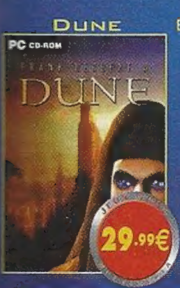
Occasion

Alone in the Dark 4 — 22.99€


Atlantis III — 33.99€


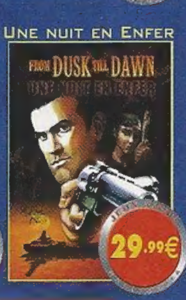
Black&White — 32.99€


Codename : Outbreak — 33.99€


Dune — 29.99€


Edge of Chaos : I-War 2 — 29.99€


Myth III — 34.99€


Une nuit en Enfer — 29.99€


Nos jeux video et films DVD d'occasion sont testés, reconditionnés et garantis 1 an

Offre Spéciale

XBOX + 1 JEU ACHETÉS



UN SAC À DOS COLLECTOR XBOX OFFERT*

LA PLUS PUISSANTE DES CONSOLES

*dans la limite des stocks disponibles - Offre valable jusqu'au 30 Avril.

Reservation



NINTENDO GAMECUBE™

RESERVEZ LA DANS VOTRE SCOREGAMES



UN DVD VIDEO COLLECTOR & LE GUIDE OFFICIEL OFFERTS*







LA CONSOLE, LES JEUX LE 3 MAI 2002

*Dans la limite des stocks disponibles



Concours

GRAND CONCOURS

WARRIOR KINGS

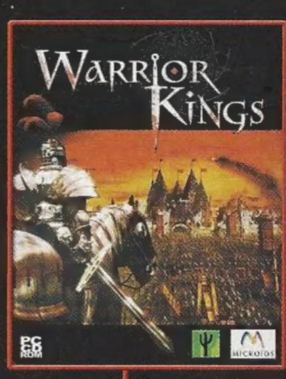
VENEZ PARTICIPER AUX JOUTES ORGANISÉES DANS LES SALLES DE JEUX EN RESEAU



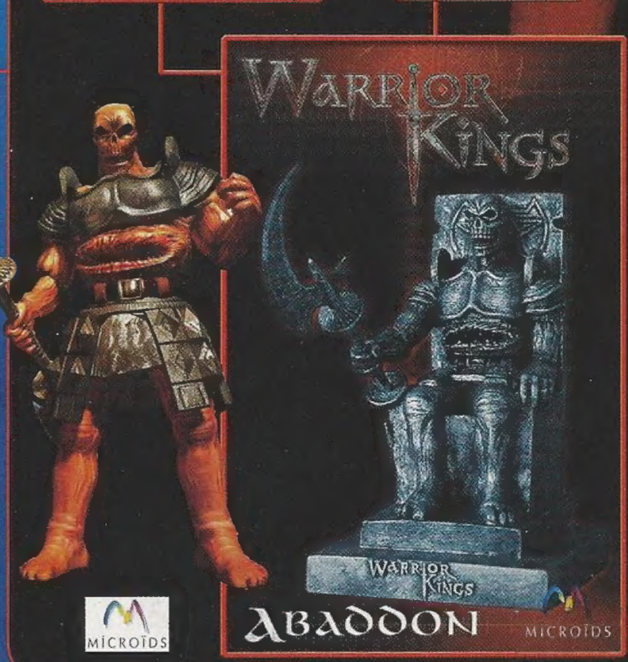
(VOIR LISTE CI-CONTRE)

40 STATUETTES À GAGNER

(VOIR MODALITÉS EN MAGASIN)



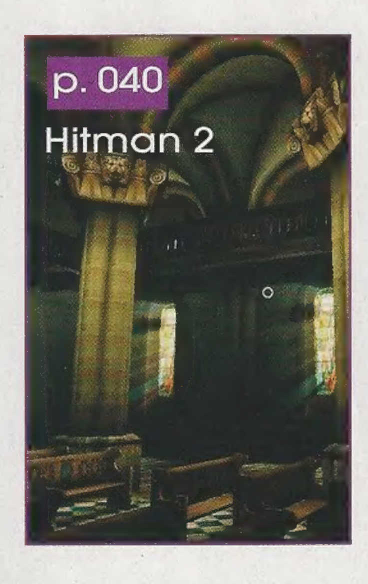




Sommaire

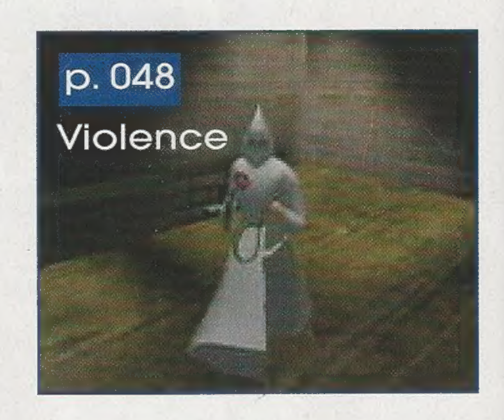
p. 032
Resident Evil

Hors-champs

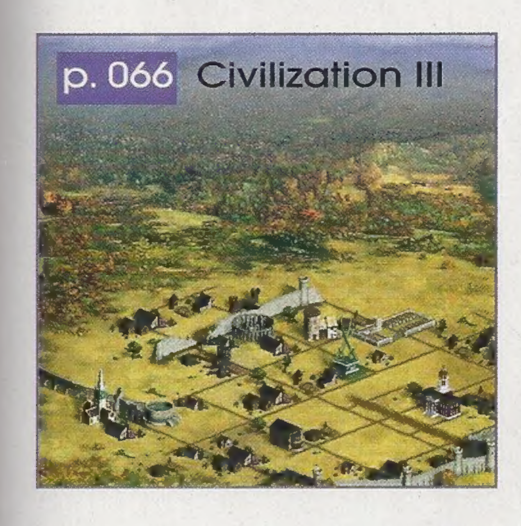


Previews

Dossiers



Chroniques



Critiques

Multi





Le cahier des joueurs

Portrait

Hardware

Soluces



À découvrir sur le CD-Rom

Les effets de la nouvelle formule se font aussi sentir sur le CD-Rom. Au programme, quarante-cinq minutes de bonheur à Las Vegas – une exclusivité - et tout ce qu'il vous faut pour vous lancer dans le benchmark. Tout cela en complément des goodies habituelles. Bon voyage !



Le Games Festival de Las Vegas

En exclusivité, découvrez à Las Vegas le plus grand salon de jeu de cet hiver. Le 27 et 28 février, Microsoft a présenté aux professionnels du monde entier tous ces futurs hits pour 2002 et 2003. Gen4 était au rendez-vous. Au programme : caméra à la main, baladez-vous et discutez avec les plus grands comme si vous y étiez : Chris Taylor, Brian Reynolds, Jeffrey Anderson... Tout, vous verrez tout : Age of Mythology, Asheron's Call 2, Combat Flight Sim 3, Dungeon Siege, Freelancer, Impossible Creatures, MechWarrior 4, Rise of Nations et bien d'autres encore ! ■

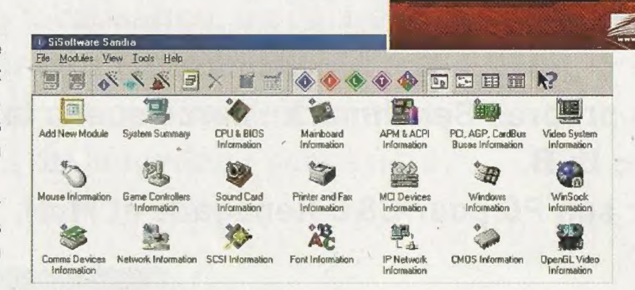


Age of Mythology L'histoire avec une grande hache.

Combat Flight Simulator 3 Revivez l'épopée des premiers avions à réaction.

Le dossier benchmark

Le hardware à l'honneur dans ce Gen4 avec des produits qui vont vous permettre de tester votre PC, de le connaître dans ses moindres détails : optimisation et réparation au programme.
Le benchmark avec des outils professionnels, ça change tout. Vous ne verrez plus votre bécane du même œil. ■



Ça ne marche pas ?

Le CD-Rom a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Durant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Pour pratiquer à l'échange du CD défectueux, renvoyez-le à l'adresse suivante :
Génération4 – service CD, 46, rue Troyon, 92310 Sèvres, en n'oubliant pas de mentionner votre adresse. ■

Avertissement sur l'épilepsie.

À lire avant toute utilisation du CD par vous-mêmes ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéos. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser la projection du CD et consulter un médecin. ■

sur les traces du Mythe

Call of Chtulhu

Par Raz



Auteur légendaire, Lovecraft fascine par son imagination fertile et son univers épouvantablement indémodable.
Avec plus ou moins de réussite, le jeu vidéo s'en est largement inspiré. Il ne résiste pas à un nouvel appel. En septembre prochain, Fishtank Interactive ajoute une galette à l'édifice avec la sortie – attendue – de Call of Chtulhu. « *First person action horror adventure* » selon Andrew Brazier, père spirituel du projet, Call of Chtulhu s'inspire du jeu de rôle papier édité par Chaosum. Le joueur, qui incarne Jack Waters, un ex-flic tourmenté devenu détective, devra lever le voile sur les étranges disparitions survenues à Innsmouth. Ce petit village de pêcheurs, connu aussi pour son étonnante prospérité, est le théâtre d'évènements pour le moins curieux et inquiétants. Opposé à des créatures subaquatiques et autres monstres sortis des abysses, le détective devra garder la tête froide pour ne pas sombrer dans sa propre folie. Mêlant action et aventure, Call of Chtulhu plonge, grâce à la vue subjective, le gamer téméraire au cœur de l'effroi. Sur fond de sacrifices humains et de main mise sur la ville par un ordre mystérieux, le jeu n'a qu'une ambition : faire pénétrer l'angoisse et la peur par tous les pores de votre peau. On vous aura prévenu... ■



« Beaucoup dans l'équipe s'intéressaient, bien avant la réalisation du jeu, à l'œuvre de Lovecraft. Cela nous a bien aidé. De toute façon, tous ceux qui n'étaient pas très au fait ont dû se familiariser rapidement avec la nouvelle, afin d'être sûr de bien restituer l'esprit du Mythe. Certains sont d'ailleurs devenus complètement givrés... »



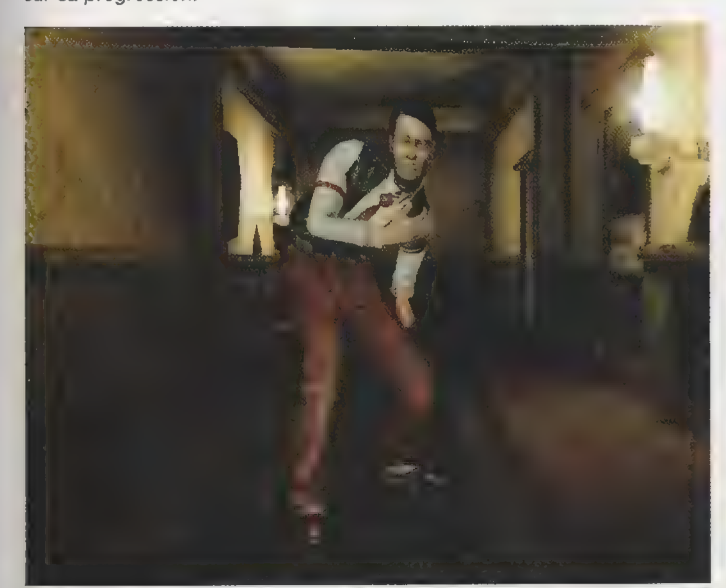
« Lovecraft était un homme très tourmenté, qui a vécu une courte existence. Cependant, il a influencé nombre d'écrivains, ce qui explique qu'on le perçoive encore aujourd'hui comme un auteur mythique. Son style d'écriture peut paraître un peu rude par rapport à des travaux plus modernes, mais son imagination et surtout sa façon de matérialiser l'épouvante sans jamais tomber dans la description, sont stupéfiantes. »

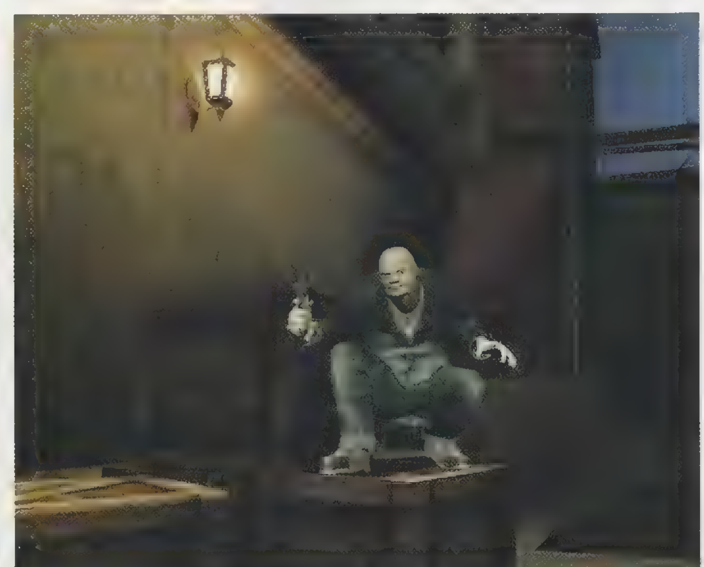


« Le personnage peut, lors de son enquête, sombrer corps et âme dans la folie... C'est même une part importante du gameplay. Diverses attaques à son équilibre mental sont portées à différents stades du jeu et influent sur sa progression. »



« Call of Chtulhu est tout aussi abordable pour un joueur qui n'est pas familier de l'œuvre de Lovecraft que pour un adepte du Mythe. Ces derniers trouveront cependant au cours de l'aventure de nombreuses références aux livres qu'ils seront les seuls à comprendre. »

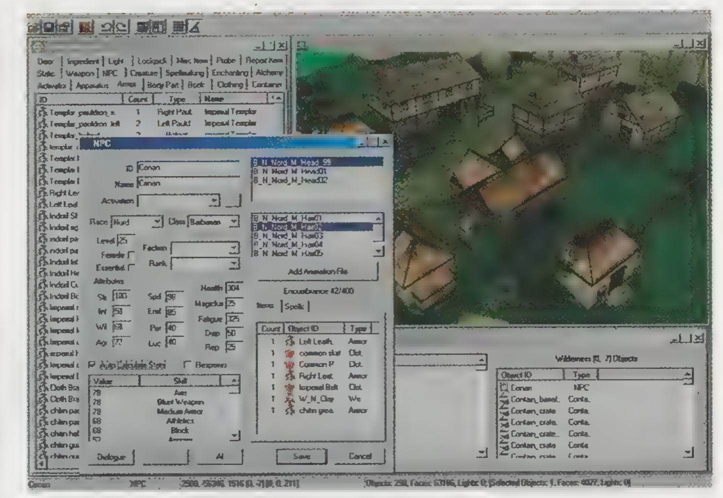




The Elder Scroll Construction Set

Par Arnaud Cueff

Le développeur Bethesda nous a confié l'éditeur qui sera livré avec le très attendu Morrorwind : un logiciel si impressionnant qu'on se demande qui, du jeu ou de l'utilitaire, est le bonus de l'autre.



Bonheur du rôliste L'édition d'un personnage permet de définir dans le détail toutes ses caractéristiques.

A l'ouverture de l'éditeur de Morrorwind, on est un peu paumé. The Elder Scroll Construction Set n'a pas pour but de créer des maps pour un simple jeu d'action mais de définir dans le moindre détail un univers de jeu de rôle. On a conscience de cela dès que l'on observe la fenêtre « Object Window » et ses vingt-trois onglets constituant l'essentiel de l'éditeur.

Orienté Objet

Y sont consignés la totalité des éléments qui serviront à bâtir votre univers. Cela comprend les objets classiques (armes, vêtements, ingrédients, livres) mais aussi tous les éléments architecturaux (pierres, murs, portes, etc.), vivants (personnages, animaux, monstres, etc.), ambiants (lumières) et tout ce qui a trait aux sorts ou aux enchantements.

En voyant les immenses listes d'objets en présence, on se dit qu'il y a largement de quoi satisfaire les amateurs. Mais c'est en éditant les propriétés de chaque élément qu'on réalise l'énorme potentiel de l'outil. Un simple livre peut ainsi être défini par son contenu, bien sûr, mais aussi par son poids et sa valeur marchande. Vous pouvez même lui associer un enchantement ou une action plus complexe via un puissant système de scripts.

PNJ Maker

Prenons l'autre exemple d'un PNJ : outre son profil anthropométrique, son inventaire et ses sorts, vous pouvez définir son IA, les animations liées à ses actions et même son aptitude à dialoguer. Au travers d'un éditeur dédié, vous pouvez ainsi programmer des répliques en fonction de nombreux critères (sujet, interlocuteur, etc.). Et ne croyez pas que cela donne un aspect prévisible aux conversations car on peut prévoir jusqu'à six types de dialogues pour une situation et introduire le hasard dans le processus de décision.

Vous l'aurez compris, un Gen4 entier ne suffirait pas à faire le tour d'ESCS. Néanmoins, évoquons de suite ses défauts présumés. À l'usage d'abord, on s'aperçoit qu'il vaut mieux avoir un bon PC pour l'utiliser confortablement. Pour info, un Athlon 1500+ doté de 256 Mo de RAM sous XP peinait un peu pour gérer les grosses maps. À outil de développeur, matos de développeur donc.

Le prix à payer

Mais le plus gros défaut de cet éditeur tient dans ses qualités mêmes. Sa puissance et son exhaustivité donnent lieu à une organisation si touffue qu'elle peut rebuter l'utilisateur lambda. Comme l'assemblage 3D des objets n'est pas très ergonomique et que le système de scripts réclame un minimum d'efforts pour être compris, il faudra consacrer temps et aspirine avant d'aboutir au moindre résultat.

Néanmoins, ces détails n'arrêteront pas les plus passionnés qui trouveront là le moyen de réaliser leurs rêves les plus fous. Une chose est sûre aussi : entre ESCS et les prochains éditeurs de Dungeon Siege ou Neverwinter Nights, RPG Maker va devoir compter les jours qui lui restent à vivre... ■



L'embarras du choix Voyez la liste présente dans la fenêtre objet et dites-vous que ce n'est qu'un tout petit échantillon des ressources disponibles.

Reportage

Le Seigneur de la balle

Par Raz

Dans les locaux exigus de Cyanide, petite manufacture du jeu vidéo qui s'est illustrée avec le best-seller Cycling Manager, nous découvrons la bête. Depuis un an, le studio s'est lancé dans une aventure ambitieuse : développer un jeu de sport ultra-violent sur fond d'heroïc fantasy. Ce Speedball version Seigneur des Anneaux, baptisé Red Zone, devrait voir le jour en 2003. Si un éditeur se décide...

D'un côté, huit nains déjantés et peu engageants, de l'autre sept elfes, bourrés de magies et autres sortilèges, et une boule d'acier propulsée au hasard, objet de toutes les convoitises. Le décor posé, l'affrontement peut commencer. Perchées au-dessus des arbres ou enfouies dans les galeries d'une mine, les deux équipes n'ont qu'une idée en tête : tout faire pour asseoir leur suprématie et amener la sphère de métal dans l'en-but ennemi. Dans cette arène, point de règles, encore moins d'états d'âme. Tous les coups sont permis pour s'attirer les faveurs du public et remporter la victoire. Tous les sorts, du dynamitage à l'écrasement de vos adversaires, aussi.

Un sport ultra-violent taillé dans l'anneau

« *Red Zone privilégie évidemment l'action, mais ne tombe pas dans les travers un peu bourrins de ce type de jeu. D'une part, cinq modes ont été développés, dont un qui laisse une large place à la gestion. Le joueur peut ainsi manager son équipe, faire évoluer ses joueurs ou engager des stars tout au long de la saison. D'autre part, l'humour et la dérision sont omniprésents durant les matchs* », assure Eric Barone, responsable commercial chez Cyanide. Inspiré de Speedball, le jeu se démarque pourtant de l'œuvre mythique des Bitmap Brothers par son univers original et stylisé, proche de celui de Tolkien. « *Si le parallèle avec Speedball semble évident, Red Zone s'inspire en réalité plus largement de Bloodbowl, le jeu de plateau édité par Games Workshop, et de la mythologie des anneaux* », affirme-t-il. Le joueur pourra choisir son équipe parmi huit races, aux caractéristiques bien distinctes : nains, humains, orques, sauriens, griffiers, elfes, égoutiers et les étranges dark cyanides. Huit terrains différents – un pour chaque







Pas de pitié Une des devises de Red Zone : « Point de salut pour celui qui pose un genou à terre. »

race – devraient abriter les rencontres.

« Jeunes dév 24 à 35 recherchent éditeur sympa et ouvert »

Cependant tout est encore à l'état de projet... « *Nous sommes actuellement à 20 % du développement et nous ne pouvons aller plus en avant...concède Eric Barone. Car aucun éditeur pour l'instant ne veut se jeter à l'eau ! Mais ça n'est qu'une question de temps. Nous croyons en ce titre et nous espérons toujours le commercialiser en 2003 aussi bien sur console (Xbox ou PS 2) que sur PC.* » C'est tout le mal que l'on souhaite au studio Cyanide, car Red Zone, sans révolutionner le style, apporte d'astucieuses innovations et son gameplay ne manque pas d'intérêt. L'actualité, qui semble propice à l'éclosion du titre, entre la sortie en salle de Rollerball, la commercialisation prévue pour fin 2002 de Speedball 3 Arena et les rumeurs de développement d'un jeu similaire chez Electronic Arts, pourrait décider un éditeur à franchir le pas. La communauté de gamers, marquée par la boule d'acier, peut se réjouir. L'idylle entre l'ultra-violence et le jeu vidéo reprend de plus belle... ■

Goaaaaaaaaaaaaaaaallllllllll !!! Qui a dit que le sport était l'opium du peuple ?



Pas si simple Marquer un but prend parfois des allures de « travaux d'Hercule ».



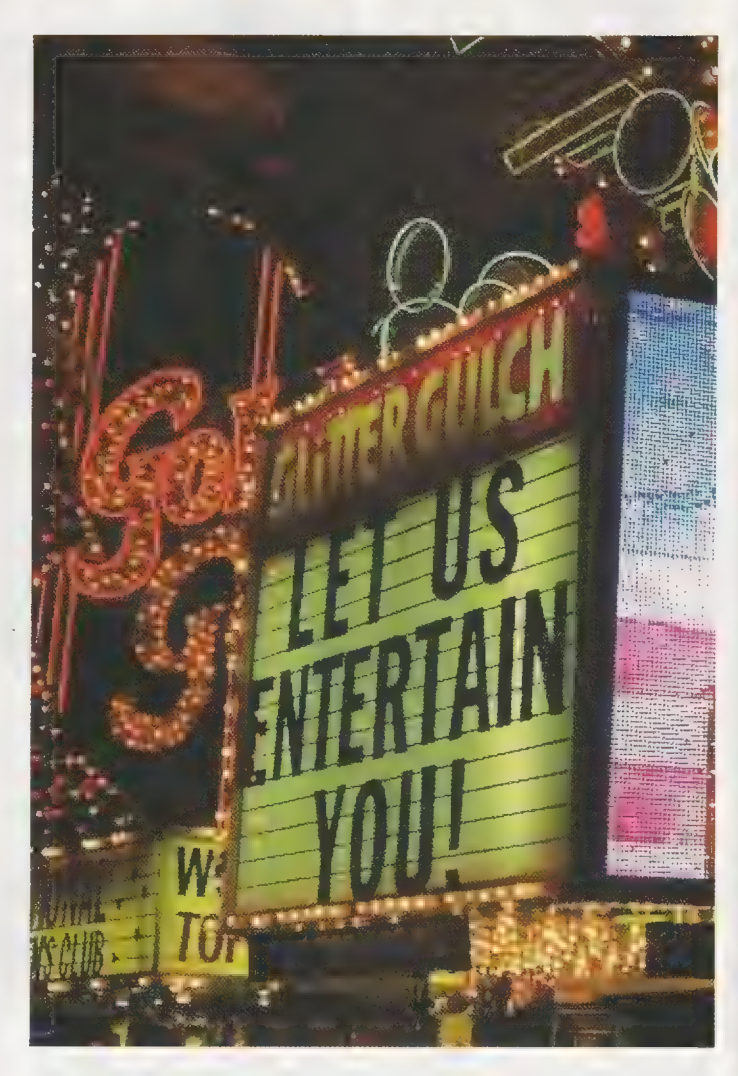
Envoûtement Le terrain des elfes, construit à partir du tronc d'un arbre, favorise la magie.

Reportage : Jackpot à Las Vegas

International Games Festival

Par Laszlo

Microsoft peut se vanter d'avoir pour 2002 une main gagnante avec une quinte flush royale : Dungeon Siege, Asheron's Call 2, Age of Mythology, Freelancer et Combat Flight Simulator 3. Bien entendu, d'autres titres ont été présentés lors du dernier International Games Festival. Du coup on va tous vous les montrer ! Faites vos jeux, rien ne va plus...



A l'International Games Festival (anciennement Gamestock) qui se tenait le 27 et 28 février 2002 à Las Vegas marque en soi un tournant. Non seulement l'évènement a changé de nom mais aussi de lieu puisque les néons de Las Vegas remplacent avantageusement le campus Microsoft à Seattle. Mais ce fut surtout l'occasion pour la firme de Redmond de réaffirmer son implication dans le développement de jeux PC. Non, l'avènement de la Xbox ne signifie pas l'abandon du PC en tant que plate-forme pour le jeu, et encore moins sa mort ! Stuart Moulder, le directeur général de Microsoft Game Studios, a jugé bon d'insister sur un autre point : la priorité accordée à l'innovation. Selon lui *« des sommes énormes sont investies mais les enjeux économiques ne doivent jamais prendre le pas sur la créativité »*. Et cette créativité ne se limite pas à celle des développeurs ! En d'autres termes, les dirigeants de Microsoft comptent désormais sur vous pour les aider à améliorer leurs produits ! C'est du moins ce que Stuart appelle de son vœu la mise en place d'un « écosystème » entre les développeurs et les consommateurs finaux, les joueurs quoi !



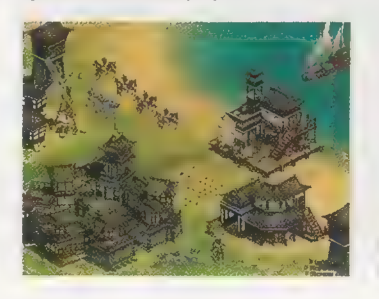
Pour Stuart Moulder, le boss de Microsoft Games Studios, les jeux PC doivent être le produit d'un dialogue accru entre les développeurs et les joueurs.

Synergie bénéfique

Il faut dire que l'engouement suscité par Counter-Strike depuis maintenant trois ans a de quoi les faire fantasmer ! Un mot d'ordre semble donc circuler en ce moment chez Microsoft : mettre l'accent sur les éditeurs de niveaux afin d'offrir aux joueurs la possibilité de mettre les mains dans le cambouis. Quoi de plus normal pour l'éditeur qui est à l'origine de Flight Simulator – connu pour ses nombreuses extensions ? Ainsi, avec Dungeon Siege par exemple, vous serez en mesure de créer vos propres, personnages, sorts, scénarios, maps... et en faire profiter la communauté... Ce n'est pas vraiment de l'open source mais cela y ressemble tout de même beaucoup ! L'idée peut séduire mais n'est pas sans susciter de vives réactions. Certains jugent qu'une fois de plus Microsoft prend ses clients pour des pigeons. L'idée de tirer profit du talent et de la passion des joueurs pour son propre bénéfice peut sembler un peu limite. Mais cela peut également signifier pour les plus doués l'opportunité d'intégrer à terme une équipe de développeurs... Le rêve à portée de souris en quelque sorte.

Rise of Nations

La prochaine création de Brian Reynolds, le sautillant patron de Big Huge Games à qui l'on doit Civilization 2 et Alpha Centauri, a pour ambition de renouveler un peu le genre en lui insufflant un rythme beaucoup plus soutenu,



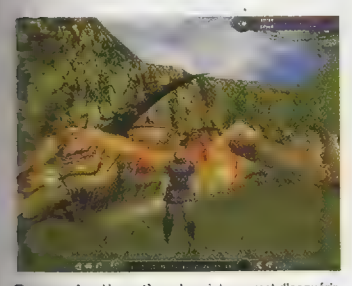
digne d'un jeu de stratégie en temps réel. Le but serait en effet de passer de l'âge de pierre à l'ère moderne en à peu près une heure, et toujours en veillant au bon développement d'une civilisation à travers les âges sur tous les niveaux. Plusieurs méthodes seront possibles et plusieurs voies pourront être explorées : les moyens militaires, politiques, économiques, technologiques et autres. Un vieux concept donc, mais une nouvelle approche qui mérite que l'on s'y attarde plus longtemps.

- Développeur : BIG HUGE GAMES
- Sortie : ÉTATS-UNIS, PRINTEMPS 2003

Asheron's Call 2

La bêta de cette suite très attendue devrait pointer le bout de son ping vers la fin de l'année, ce qui est encore un peu long quand on a vu le plus beau MMORPG de la création ! Car graphiquement il est d'ores et déjà indéniable qu'Asheron's Call 2 met une méchante baffe à tout ce qui existe sur le marché ! Bien que le premier volet n'ai jamais vu le jour dans notre petit pays exotique (cf. J6M), ce second opus risque de faire perdre la tête au premier des convertis à Dark Age of Camelot qui, pour le coup, risque bien de passer pour une bouillie de pixels mal dégrossie... On s'enflamme peut-être un peu vite. Mais c'est pour vous dire tout le bien que l'on en pense pour l'instant. Suite à la destruction du monde, votre objectif sera de déterminer un moyen de le remettre sur pied, une bagatelle ! D'autant qu'il vous faudra survivre à des calamités naturelles telles que blizzards, éruptions volcaniques ou encore des hordes de barbares et de créatures démoniaques...

Avec son système de combat revu et corrigé, ses centaines de compétences à acquérir et son vaste monde à parcourir, les gens de Turbine Engine vont encore avoir des drames familiaux et des divorces sur la conscience !



Toujours plus Un système de points permet d'acquérir de nouvelles compétences.

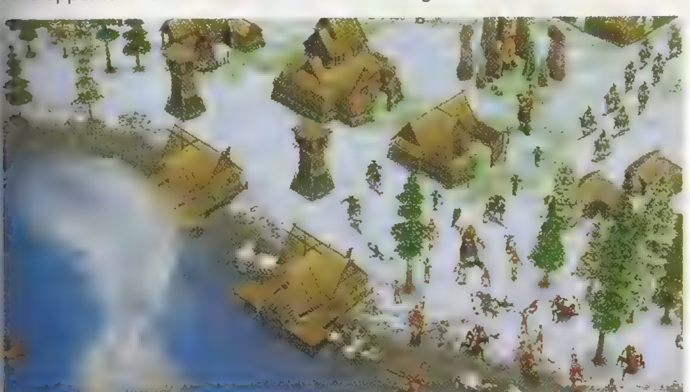
- Développeur : TURBINE ENGINE
- Sortie : ÉTATS-UNIS, HIVER 2002



Déclinaison AC2 peut se jouer en vue subjective ou à la troisième personne.

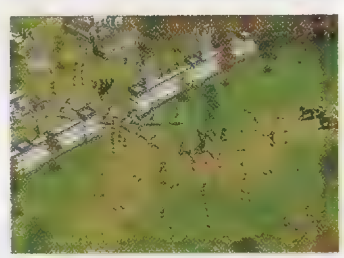
Age of Mythology

Ce qui pourrait être considéré à première vue comme un add-on offrira en fait un tout nouveau moteur 3D ainsi que la possibilité, outre la création des armées et le développement des civilisations à travers les âges, de solliciter la mansuétude et les faveurs des dieux : Râ pour frapper une ville d'un coup de météorite, Thor pour déclencher une avalanche ou encore Poséidon pour submerger la flotte ennemie... Les armées peuvent être renforcées par une vingtaine de créatures mythologiques (griffons, cyclopes, minotaures, etc.) issues des cultures grecque, égyptienne et scandinave. L'interface est intuitive et la courbe d'apprentissage toujours aussi bien étudiée. De petites cinématiques viennent s'intercaler entre les phases de jeu afin de procurer une continuité et une cohérence scénaristique aux différentes campagnes. Age of Mythology proposera 15 types de maps, 13 variantes de jeu ainsi que 5 conditions de départ en mode multijoueurs. Un générateur de cartes aléatoires sera de la partie, ce qui permet de dire aux développeurs que la durée de vie de leur bébé est quasi infinie.



Surprise Des trésors sont à trouver comme le casque d'invisibilité d'Hadès, le dieu du monde et du royaume des morts.

- Développeur : ENSEMBLE STUDIOS
- Sortie : ÉTATS-UNIS, SEPTEMBRE 2002



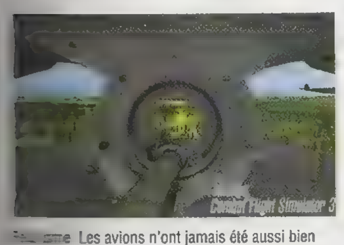
Diversité Age of Mythology met en scène neuf civilisations différentes.



Familier Les habitués des Age of Empires retrouveront rapidement leurs repères

Combat Flight Simulator 3

Ce troisième volet des combats aériens de la seconde guerre mondiale nous ramène en Europe. Il bénéficie d'un tout nouveau moteur graphique. Dire que l'évolution est substantielle est un euphémisme tant la différence avec le précédent opus est flagrante ! Le terrain fourmille désormais de détails, même en vol à basse altitude. Ce qui permet à nos amis de Microsoft de nous proposer pour la toute première fois des missions d'attaques au sol comme le bombardement d'un complexe industriel aux commandes d'un Liberator B-25 ou le mitraillage en bonne et due forme d'un convoi ennemi. En tout, 18 pièges sont au programme, de la RAF à l'US Air Force en passant par les zincs de la Luftwaffe. Et le jeu se déroulant de 1943 à la reddition de l'Axe (du Mal) en 1945, on y retrouve donc le premier avion à réaction de l'histoire. Quelques ingrédients teintés jeux de rôle viendront pimenter l'action. Ainsi, les caractéristiques physiques de votre pilote comme son acuité visuelle ou sa tolérance aux « G », influenceront votre pilotage, et donc le cours de l'action. Enfin, le mode réseau offrira entre autres à plusieurs joueurs d'occuper différents postes au sein d'un même avion (mitrailleuse, pilotage, etc.).



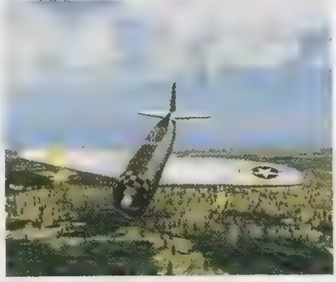
[illegible] Les avions n'ont jamais été aussi bien [illegible]



Mort subite L'espérance de vie d'un mitrailleur de queue d'un bombardier américain était de 3 semaines !

- Développeur : MICROSOFT
- Sortie : ÉTATS-UNIS, AUTOMNE 2002



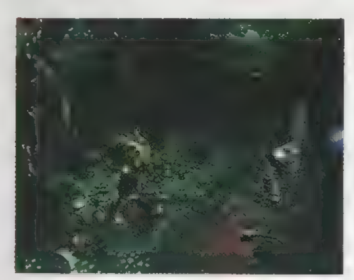


Rase-mottes Les missions d'attaque au sol font leur apparition.

Dungeon Siege

On vous l'a brillamment présenté le mois dernier mais on vous en remet une couche pour le plaisir ! Le prochain bijou de Chris Taylor (Total Annihilation) va reléguer Diablo 2 et consorts aux oubliettes et autres chausse-trappes humides du jeu de rôle orienté action. Dungeon Siege, avec son moteur 3D ébouriffant qui déroule son tapis de superbes graphismes sans temps de chargement a en effet de quoi inquiéter la concurrence. D'ailleurs, on ne peut que vous recommander de vous précipiter sur le CD-Rom ci-joint pour le découvrir en images animées. Prévoyez une grosse config. pour avoir la même qualité mais on nous assure que le jeu devrait tourner correctement sur un 333 MHz, avec 128 MB de RAM et une carte graphique dotée de 8 MB. Vous débuterez seul, sous les traits d'un(e) fermier(e), mais sept compagnons de route (archer, magicien, etc.) pourront vous rejoindre dans votre quête. Ce qui soulève l'inévitable question : quid du jeu *online* (Zone.com, Internet et LAN) ? Trois modes sont pour l'instant prévus : coopératif, deathmatch et un dernier avec lequel il s'agira d'explorer les alentours d'Ehb, le bled local. En accord avec la politique éditoriale de Microsoft, les gens de Gas Powered Games mettront en ligne peu après la sortie du jeu la version bêta d'un éditeur qui une fois épaulée par un plugin Gmax (un éditeur issu de 3D Studio) sera destinée à créer ou modifier personnages, sorts de magie, maps afin d'en faire profiter la communauté des joueurs. Un bel élan de solidarité en perspective !

Développeur : GAS POWERED GAMES
Sortie : ÉTATS-UNIS, AVRIL 2002



En solo comptez entre 30 et 60 heures de jeu contre 40 à 80 en multijoueurs.



L'histoire est au début très obscure mais se révélera à vous au fur et à mesure de l'exploration.









Dungeon Siege utilise un système de compétences fondé sur les armes et les sorts que l'on utilise.



Test. Six scénarios mettront à l'épreuve vos compétences managériales.

Zoo Tycoon : Dinosaur Digs

Le prochain *expansion pack* de la franchise Zoo Tycoon s'inspire largement de Jurassic Park puisqu'il met en scène une vingtaine de dinosaures ! Leur férocité n'est plus à prouver et l'intérêt qu'ils suscitent est une chose acquise, alors pourquoi pas ! La gageure d'une telle entreprise est toujours de rendre heureux les visiteurs, tout en assurant aux animaux un environnement adéquat à leur reproduction. Bref, rien de bien nouveau sous le soleil, juste l'occasion d'amortir un peu votre Zoo Tycoon...

Développeur : BLUE FANG GAMES
Sortie : ÉTATS-UNIS, MAI 2002

MechWarrior 4 Inner Sphere « Mech Pak »

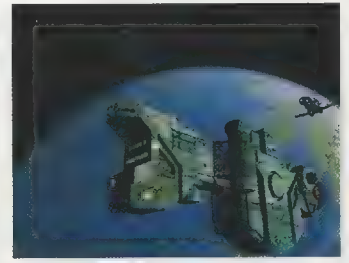
Cet add-on de MechWarrior 4 : Vengeance propose quatre nouveaux robots : The Hunchback (50 tonnes), The Dragon (60 tonnes), The Highlander (90 tonnes) et The Zeus (80 tonnes) retenus suite à un sondage effectué auprès des fans en janvier 2002. Les joueurs se voient dotés d'un « IFF Jammer » afin de répandre la confusion dans les rangs ennemis et d'un canon lourd Gauss pour infliger le maximum de dégâts... Enfin, pour terminer ce rapide tour d'horizon, notons qu'une nouvelle arène appelée « Colisée » fait son apparition dans le mode multijoueurs dans laquelle les combattants s'affrontent à la manière des gladiateurs.

Développeur : CYBERLORE STUDIOS
Sortie : ÉTATS-UNIS, PRINTEMPS 2002



Équipement L'utilisation d'un joystick à retour de force est fortement recommandé !





Longue durée Plus de deux heures de séquences cinématiques émaillent l'aventure.

Freelancer

Cette fois-ci, les petits gars de Digital Anvil semblent tenir le bon bout ! C'est après plusieurs années de retards successifs et quelques Games Stock au compteur que la prochaine simulation spatiale va enfin voir le jour ! On a presque attendu... Cela dit, la patience a du bon au regard de la qualité du bestiau. Les nostalgiques de Privateer vont être ravis. Comme pour son illustre prédécesseur, le joueur aura toute latitude pour suivre le scénario ou effectuer des missions de son choix. On y retrouvera un savant mélange d'exploration, de combats spatiaux et de gestion économique. Libre à vous de vivre comme un chasseur de primes, un pirate de l'espace peu scrupuleux, un explorateur aux confins du cosmos connu ou encore un homme d'affaires avisé... La linéarité n'est pas de mise dans Freelancer et chacune de vos décisions seront lourdes de conséquences. Le plus fort dans tout cela est que le jeu sera entièrement jouable à la souris grâce à une interface simple et intuitive ! Enfin, les acharnés du jeu en réseau pourront créer leur propre monde persistant par le biais d'un serveur ou bien rejoindre la grande confédération de Zone.com...

Développeur : DIGITAL ANVIL
Sortie : ÉTATS-UNIS, AUTOMNE 2002

CD-Rom Games Festival

Vous retrouverez en exclusivité sur le CD-Rom du mois d'avril tous les jeux du Games Festival commentés par des guides de luxe : Chris Taylor pour Dungeon Siege, Brian Reynolds, le créateur de Civilization II et d'Alpha Centauri, pour Rise of Nations et Jeffrey K. Anderson qui, pour la toute première fois, dévoile la très attendue suite d'Asheron's Call. Revivez comme si vous y étiez la journée du 27 février à Las Vegas !

Impossible Creatures

Prenez un concept qui a fait ses preuves auprès de nos chères têtes blondes (ou brunes, ou rousses ou encore chauves pour les leucémiques, nous ne sommes pas sectaires...) comme Monster Farms ou bien encore les incontournables Pokémon, rehaussez-le à la mode des jeux de stratégie tout en 3D et vous obtiendrez un jeu pour adultes inspiré de L'Ile du docteur Moreau qui semble tenir la route ! Impossible Creatures (anciennement Sigma), le prochain bébé des géniteurs d'Homeworld, est un RTS qui se déroule dans les années 30 dans lequel vous devrez constituer des armées de monstres génétiquement modifiés à partir d'une cinquantaine d'animaux. Le joueur commande des douzaines de créatures et d'hommes de main dans quinze missions à travers quatorze îles distinctes. Une seule limite : votre créativité et la compatibilité des différentes espèces entre elles...



Développeur : RELIC ENTERTAINMENT
Sortie : ETATS-UNIS, ÉTÉ 2002



Nature On recense quatre environnements spécifiques, chacun ayant sa propre flore et faune.

Le nouveau tutorial vous enseignera les bases du driving, du chipping et du putting ainsi que les mécaniques du swing...

Links 2003

Electronic Arts détient la licence Tiger Woods ? Et alors ! Microsoft dispose du meilleur jeu de golf de la Terre avec Links cru 2003 ! Cette simu a de quoi combler les amateurs de putt virtuel avec ses graphismes améliorés, six nouveaux parcours prenant place au Mexique, en Écosse, en Nouvelle-Zélande et aux États-Unis, des personnages en haute résolution très détaillés et un système de caméra dynamique permettant de voir les trajectoires sous des angles divers et variés. Les parcours ont été scrupuleusement recréés à partir de données issues de GPS (repérage par satellite) afin d'obtenir un photo-réalisme des plus convaincant. Plusieurs méthodes de swing seront présentes : du classique triple-clic de souris, au double-clic en passant par la nouvelle méthode du « powerstroke » qui consiste à imprimer à la souris un mouvement de balayage. Le *online* se verra gratifié d'une nouvelle option « match maker » qui permettra de rejoindre une partie en un clin d'œil.

Développeur : MICROSOFT GAME STUDIOS
Sortie : ÉTATS-UNIS, ÉTÉ 2002

Ail pour ail, dent pour dent

Legacy of Kain : Blood Omen 2

Après quatre cents ans du règne de Kain, il y a aujourd'hui quelque chose de pourri au royaume de Nosgoth !

Après avoir étendu son emprise sur le Royaume de Nosgoth dans Legacy of Kain : Blood Omen sorti en 1995 sur PC et PlayStation, la suprématie de Kain le vampire est remise en cause. Un mystérieux personnage fomente un coup d'État et espère bien faire tomber Kain du haut de son trône. À vous de restaurer le pouvoir du célèbre vampire.
Annoncé depuis longtemps sur PlayStation 2 et Xbox, Legacy of Kain : Blood Omen 2 arrivera finalement également sur PC dès cet été.



Aventure-action Malgré un aspect aventure bien développé, les combats de Blood Omen 2 n'auront rien à envier à ceux de Soul Reaver, la série dérivée.

« Notre principale ambition, c'est de raconter une histoire unique, et de permettre au joueur d'être immergé dans notre monde et d'incarner notre personnage. Ce jeu comble les manques de nombreux autres : un univers complexe et crédible, un personnage principal charismatique, un système de combat performant et un scénario vraiment incroyable. » Si l'on attend les premières versions jouables pour vérifier les propos de Sam Newman, producteur de Blood Omen 2 chez Crystal Dynamics, il faut avouer que Blood Omen 2 possède bien des éléments à son avantage. Il se distingue tout d'abord de sa série parallèle Soul Reaver par une partie aventure bien plus poussée avec une multitude d'énigmes à résoudre et de lieux à explorer. L'interaction de Kain avec son environnement a d'ailleurs été particulièrement soignée grâce notamment à un système d'Intelligence Artificielle qui détermine les réactions des autres personnages face à notre héros. Il devra ainsi éviter d'attirer l'attention pour ne pas laisser transparaître sa nature vampirique.
L'action n'a cependant pas été négligée et le système de combat s'avère des plus complets, offrant une large panoplie de coups offensifs et défensifs. Sans compter l'arsenal auquel Kain aura accès : épée, hache, dague...
Les fidèles de la première heure seront également ravis d'apprendre que les pouvoirs du vampire ont été conservés et même développés : Kain pourra se transformer en brume de façon par exemple à se fondre dans les décors et échapper ainsi à ses ennemis, contrôler l'esprit des humains ou encore laisser ressortir son côté bestial lors des combats. Mais cela n'est qu'un petit aperçu de ses pouvoirs qui ne seront accessibles qu'au fur et à mesure du jeu.
Espérons que Blood Omen 2 sera à la hauteur de ses ambitions. À suivre. ■



Revenant Les joueurs pourront enfin incarner à nouveau Kain, le vampire sans pitié, après plus de sept ans d'absence.

Pub du mois

Les pirates passent à l'abordage

En quatre par trois prochainement sur les murs de Paris, des publicités vantant les mérites du piratage. Devant la pression exacerbée des éditeurs et après quelques rafles (la fin du gang Martinez), des pirates ont crée leur association, l'APF (Association des Pirates Français). Leur but ? Militer pour le tout gratuit, comme en témoigne la dizaine de milliers de jeux piratés disponibles sur leur site (www.apf.fr). *« Attention* préviennent-ils *télécharger coûte parfois cher. »* Interrogé, le délégué du ministère de la Culture, principal subsidiaire de la campagne, avoue *« ne pas vouloir faire de compromis pour que les jeunes ne traînent pas dans la rue »*. Mission réussie. ■



Rayman 3 Hoodlum Havoc

Le nouveau Rayman débarquera sur toutes les machines avant la fin de l'année.

Qui aurait pu imaginer que ce petit personnage sans bras ni jambes mais avec un nez plus que protubérant, imaginé par Michel Ancel alors qu'il n'avait que dix-neuf ans, allait devenir l'une des figures emblématiques du paysage vidéo ludique mondial ? Rayman a su s'imposer sur tous les supports, possédant même une série télévisée entièrement réalisée en images de synthèse, et représente aujourd'hui plus de dix millions de jeux vendus à travers le monde !



Féérique Fidèle à l'univers de Rayman, les décors de ce nouvel épisode sont toujours aussi grandioses et colorés.

Ubi Soft n'est donc pas près d'abandonner le filon et après un Rayman M destiné à nous faire patienter, l'éditeur français dévoile enfin le troisième épisode des aventures de sa mascotte. « *Rayman 3 Hoodlum Havoc symbolise le bond en avant qu'attendait l'actuelle génération de joueurs* », a déclaré Christine Burgess-Quemard, directrice générale de la production internationale chez Ubi Soft Entertainment. « *S'appuyant sur une technologie d'avant-garde et sur un excellent scénario, ce titre reflète parfaitement la volonté d'Ubi Soft de créer un divertissement à la pointe de la technologie.* »



Vidéo promo De nouveaux ennemis ont fait leur apparition. Vous pourrez les voir en action dans le teaser du jeu sur Internet à l'adresse www.hoodlumsworld.com.

Peu d'informations nous ont été malheureusement communiquées sur le jeu. Sachez cependant que Rayman 3 introduira un nouveau système de jeu, le Tactical Arcade Combat (?) et que cette nouvelle aventure sera plus que jamais sous le signe d'un humour très cartoon. « *L'imagination extravagante dont nous avons fait preuve dans Rayman 3 Hoodlum Havoc séduira non seulement les fans existants, mais aussi un nouveau public de joueurs qui découvrira le genre action/aventure* » déclare Michel Ancel, le papa de Rayman. Sortie prévue cet automne en Europe mais aussi aux États-Unis sur toutes les consoles nouvelles génération et sur PC bien sûr. ■

The Thing

Vingt ans après sa sortie en salle, le film culte de John Carpenter débarque sur nos PC.



Déjà vu On reconnaît au premier coup d'œil la base scientifique du film de John Carpenter avec l'hélicoptère en flammes en arrière-plan..

Adapté de la nouvelle *Who Goes There ?* de John W. Campbell Jr et remake du film *The Thing From Another World* de Howard Hawks (1951), *The Thing* de John Carpenter est très vite devenu un phénomène culte après sa sortie en 1982. Aujourd'hui Universal Interactive a confié aux londoniens de Computer Artworks le soin de porter le film sur PC. Conscient de la difficulté d'une adaptation, les développeurs ont préféré opter pour une suite au film. Ainsi, le scénario du jeu débute peu de temps après les évènements tragiques qui ont frappé une base scientifique américaine isolée en plein cœur de l'Antarctique. Une équipe militaire de secours est alors envoyée afin d'enquêter sur la perte de contact avec les scientifiques. Elle ne tardera pas à découvrir les restes des corps carbonisés ou gelés et se retrouvera rapidement confrontée à la forme de vie extraterrestre à l'origine du désastre.

The Thing n'est cependant pas un énième jeu de survival-horror puisqu'en tant que Blake, capitaine du groupe d'intervention, vous aurez sous votre autorité entre trois et cinq personnages non joueurs auxquels vous pourrez donner des ordres. Chacun d'eux maîtrise une spécialité : les soldats pourront sécuriser une pièce, garder un passage, les ingénieurs pourront déverrouiller les portes, s'introduire dans le système informatique de la base, quand au médecin, il soignera efficacement tous les membres de l'équipe. La mort de l'un d'entre eux peut parfois signifier la fin de la partie.

Le jeu essayera de restituer l'ambiance oppressante et paranoïaque du film. Pour cela, les développeurs ont intégré une interface confiance/peur qui permet de contrôler l'état psychologique des personnages non joueurs. Ces derniers réagiront ainsi différemment face à une situation difficile : certains s'enfermeront dans un mutisme alors que d'autres feront preuve de maladresse.

La chose pouvant investir le corps de n'importe quel individu sans que personne ne s'en rende compte, la suspicion envahira finalement tous les esprits. Vous ne pourrez bientôt plus vous fier à personne, même pas à vos frères d'arme. Absentez-vous trop longtemps et le reste de votre équipe pensera que vous avez été « contaminé » ! Vous serez souvent amené à coopérer avec des équipiers en qui vous n'avez pas du tout confiance. Lesquels parmi eux sont encore des humains et lesquels ont muté ? Ce sera là l'une des principales difficultés du jeu. Préparez-vous donc à de longues nuits d'angoisse dès le troisième trimestre 2002. ■



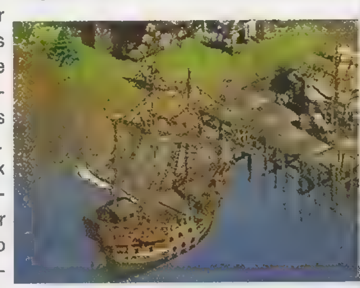
Scuttlers Ces créatures sont les ennemis les plus communs du jeu et n'hésiteront pas à vous attaquer en grand nombre.



Anno 1503

La suite de l'incontournable Anno 1602, vendu à plus de deux millions d'exemplaires dans le monde, fait un bond de quatre-vingt-dix-neuf ans dans le passé...

Il n'est pas courant que la suite d'un jeu se déroule avant celui-ci. C'est le cas pour Anno 1503, suite de Anno 1602, du fait notamment de l'affection particulière des développeurs pour cette période, mais surtout parce que l'Amérique n'avait alors été découverte que très récemment. Vous partez à la découverte du Nouveau Monde dans l'espoir de bâtir un nouvel empire. Vous devrez avant tout choisir où vous installer parmi les cinq îles proposées et différentiées par leur climat, leurs richesses naturelles... Ensuite, à vous d'entretenir de bons rapports avec neuf cultures différentes (Africains, Aztèques, Indiens d'Amérique, Esquimaux...). La diplomatie sera bien souvent votre meilleure arme et rien de tel que le négoce pour consolider votre jeune empire. Le commerce est en effet primordial pour obtenir de nouvelles denrées ou matières premières. Il sera également possible de marchander avec les riches Vénitiens et même de pratiquer le troc avec les nombreuses bandes de pirates qui écument les océans. Développé par Max Design, édité par Sunflowers et distribué par Electronic Arts, Anno 1503 devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. ■



Oh mon bateau ! Veillez à protéger vos voies maritimes contre les pirates. Mais rien ne vous empêche de faire des affaires avec eux !

Painkiller

Des esprits hantent votre demeure, des mort-vivants envahissent votre cimetière, des vampires terrorisent la population de votre quartier. Un seul numéro : 36 15 Painkiller...

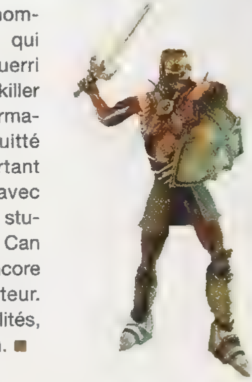
Painkiller est le surnom d'un mercenaire spécialisé dans l'extermination de toutes sortes de créatures surnaturelles. Démons, vampires, esprits et autres zombies sont le gagne-pain de ce héros d'un nouveau genre, très proche de Jack Crow, le personnage principal du film Vampire de John Carpenter, incarné par James Wood. Comme lui, Painkiller utilisera pour son travail toutes sortes d'armes des plus conventionnelles : fusil à pompe, lance-roquettes (très banal !), grenades... C'est justement le fait de lâcher dans notre monde actuel des créatures surnaturelles et d'imaginer comment les combattre avec les moyens à notre disposition qui a séduit les concepteurs du jeu. Painkiller laisse la part belle à l'action et tout comme Serious Sam, il ne veut laisser aucun répit au joueur. Cependant il réussit à se distinguer de cet autre FPS en instaurant une atmosphère gothique et angoissante et nombreuses seront les situations qui feront sursauter le plus aguerri des joueurs. À l'origine de Painkiller se trouve Adrian Chmierlaz (Starmageddon) qui, après avoir quitté Lemon Interactive en emportant avec lui ce projet, fonde avec d'autres vétérans du jeu vidéo le studio de développement People Can Fly. Aujourd'hui Painkiller est encore à la recherche d'un distributeur. Parions qu'avec toutes ses qualités, il ne tardera pas à en trouver un. ■



Artisanal Le moteur 3D fait maison semble très performant et possède l'avantage d'être parfaitement adapté aux besoins du jeu.



Go West ! Studio polonais, People Can Fly démontre bien que le jeu vidéo va devoir compter avec les excellents développeurs d'Europe de l'Est.

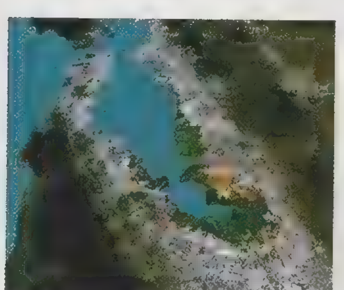


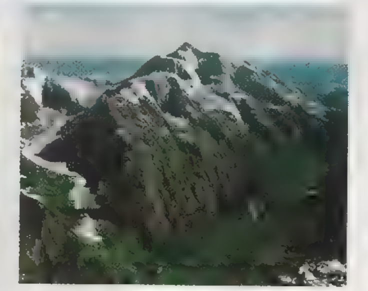
Eingana

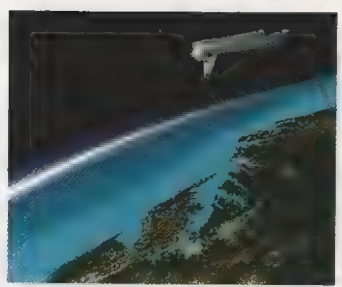
Qui n'a jamais rêvé de visiter la planète sans quitter son fauteuil. Aujourd'hui, c'est devenu possible...

« Dans la mythologie aborigène, Mère Eingana est la déesse créatrice du monde, de l'eau, des terres, des animaux et des kangourous. Elle est représentée par un grand serpent qui enfanta la Terre et toutes ses créatures. La légende veut qu'elle reste liée à toutes les créatures par un cordon ombilical qu'elle a la faculté de couper quand elle le désire (extinction des espèces). Si elle venait à mourir, alors plus rien n'existerait. » Dr Anthony E. Smith, *The Encyclopedia Mythica*.

Aujourd'hui, Eingana a cessé d'être un mythe pour devenir la réplique en 3D de la planète Terre sur deux CD-Rom. Plus qu'un atlas, c'est également un jeu puisque l'utilisateur peut évoluer librement sur la planète en temps réel.
Le projet est né en 1999 de l'association de deux sociétés françaises : M-SAT PlanetObserver, société basée à Clermont-Ferrand et spécialisée dans la réalisation d'images en très haute définition de la Terre vue de satellite et EMG., société lyonnaise inventeur de la technologie logicielle Scaper qui repose sur le principe « d'explosion de données ». Pas moins de huit bases de données : topographie, imagerie satellite (Landsat, Spot, Cosmos et Noaa), répartition de la faune et de la flore, hydrographie et fonds marins, conditions météorologiques ainsi que près de quarante mille noms de lieux ont été nécessaires pour couvrir exhaustivement la surface de notre planète. Rien n'a été oublié et la richesse d'Eingana reste inégalée : gestion de l'heure, de la journée et des saisons, mécaniques célestes de la Terre, de la Lune et du Soleil, toutes les étoiles sont à leur place, plus de cent sortes d'animaux, de trente types d'objets (monuments, bateaux...).
Voici une façon originale et plus qu'amusante de découvrir notre planète. Il est même possible d'acquérir une parcelle de terrain de cent hectares n'importe où (à l'exception de quelques zones réservées). Dans le courant de l'année, un add-on permettra de réaliser toutes sortes de constructions sur sa propriété en important par exemple ses propres créations sous 3DS ou MAX. Si pour le moment vous seul pouvez profiter de vos œuvres, dès la fin de l'année, Eingana - Acte 2 devrait voir le jour, et cette fois-ci entièrement *online*.
En attendant, jetez-vous sur cette première mouture disponible dès maintenant au prix de 59,90 euros sous le label du magazine *Géo*. ■







Vers l'infini et au-delà Vous pouvez commencer votre exploration de la planète à partir de l'espace et croiser à l'occasion la navette spatiale américaine ou un satellite.



Histoire naturelle C'est également l'occasion de découvrir une centaine d'espèces animales dans leurs habitats naturels.

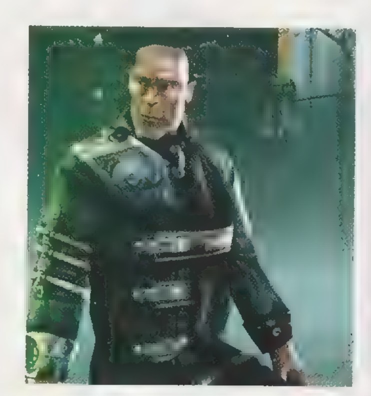
The Y Project

Un bon insecte est un insecte mort. C'était déjà le mot d'ordre de Starship Troopers et cela risque de devenir celui du mystérieux projet Y...

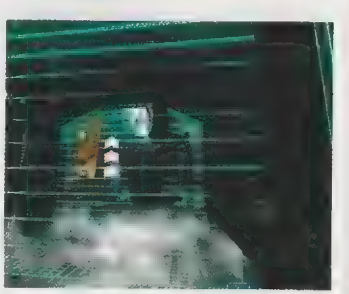


They Want You ! Les chefs des deux factions, le militaire à gauche et le scientifique à droite, chercheront à vous embaucher par tous les moyens.

Deux cents ans dans le futur, l'humanité a colonisé une nouvelle planète. L'opération ne s'est pas tout à fait déroulée comme prévu puisque lors d'une expérience scientifique une nouvelle race d'insecte mutante s'est échappée. Elle a depuis muté et développé sa propre culture sur la planète *(Starship Troopers ?)*. Pour échapper à la sauvagerie de cette nouvelle espèce, les humains n'ont eu d'autre recours que de s'enfermer dans une cité monolithique à l'abri d'un dôme de verre (*Final Fantasy – Les créatures de l'esprit* et *Blade Runner* ?). Le jeu débute soixante-dix ans après la colonisation, alors que le dôme vient de voler en éclats suite à une attaque massive d'un essaim d'insectes. Deux factions que tout oppose, l'une militaire, l'autre scientifique, tentent de sauver l'humanité et d'éradiquer les insectes. Toutes deux feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vous embrigader. Tout au long des nombreuses missions proposées, vous pourrez passer de l'une à l'autre, chacune offrant ses avantages (armes, outils...) et ses inconvénients. Il sera cependant possible de résoudre les différentes énigmes et de vous sortir des différentes situations en fonction de la faction que vous aurez choisie. De même suivant vos choix, de nouvelles quêtes vous seront proposées. La durée de vie de The Y Projet semble donc très importante et on risque de prendre beaucoup de plaisir à y rejouer pour tenter d'autres choix.
Développé par les Allemands de Westka Interactive, The Y-Project est un FPS utilisant le moteur Unreal (un de plus !). Ce titre semble cependant vouloir se démarquer de ses concurrents par l'introduction de nombreux éléments empruntés aux jeux de rôle et d'aventure-action.



Actuellement en plein développement, The Y Project devrait être achevé au début de l'année prochaine, même si l'on ne sait toujours pas, à l'heure actuelle, quel en sera l'éditeur. On surveillera de très près les avancées de ce projet plus que prometteur. ■

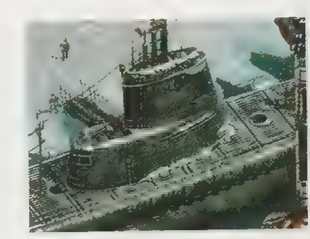


Bien réel L'utilisation du moteur Unreal auquel Westka a apporté ses améliorations personnelles permet de réaliser facilement les conceptions des designers.

Commandos : l'intégrale

Les trois volets de la saga Commandos dans un pack collector à moins de 50 euros !

En 1998, Commandos vous proposait, sur fond de seconde guerre mondiale, de mener une unité d'élite en territoire ennemi pour des missions d'infiltration. Le succès immédiat du jeu s'est traduit un an plus tard par un stand alone proposant de nouvelles missions et une suite tant attendue l'année dernière. Si vous n'avez toujours pas découvert cette excellente série développée par les Espagnols de Pyro Studios, vous n'aurez désormais plus aucune excuse. Eidos Interactive propose en effet, depuis le 22 mars dernier, un pack réunissant les trois volets de la saga : Commandos – Derrière les lignes ennemies, Commandos – Le sens du devoir et le récent Commandos 2 – Men of courage. Le tout à un prix des plus abordables : 49 euros. Ce pack collector contient également les photos et fiches d'identité des neuf personnages de ces jeux. ■



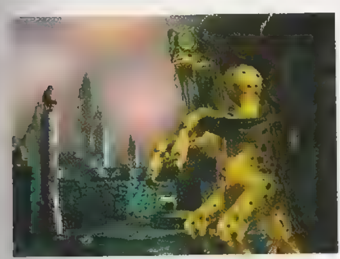
Globe trotters Avec ces trois titres réunis dans une même boîte, ce sont plus de 40 missions qui vous entraîneront aux quatre coins du monde. De longues nuits blanches en perspective !



Vrais faux papiers Pour justifier son appellation de pack collector, Commandos : l'intégrale proposera en bonus de faux documents d'époque : photos et papiers d'identité des personnages de votre équipe.

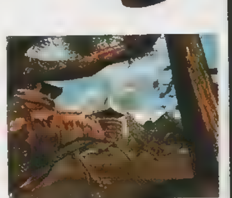
KiPulKai

Avec déjà quinze ans d'expérience en matière de logiciels ludo-éducatifs (notamment avec les séries ADI et ADIBOU), Gibcom Multimedia propose aujourd'hui le premier univers virtuel pour tous les enfants de 7 à 13 ans.



En avance : Techniquement KiPulKai n'a pas à rougir des jeux online actuels et exploite pleinement les capacités des machines aujourd'hui haut de gamme.

Constitué de plusieurs mondes avec leurs peuples, leurs règles, leurs coutumes, leur faune et leur flore… : KiPulKai est un univers virtuel parfaitement cohérent permettant néanmoins de montrer à l'enfant des situations bien réelles. Attention cependant, il ne s'agit nullement d'un MMORPG, les concepteurs ont préféré séparer la partie jeu et la partie communauté. Dans cette première, l'enfant partira seul à la découverte des différents mondes de KiPulKai au travers de nombreuses missions à remplir qui développeront chez lui ses réflexes, son intelligence… Il pourra inviter des camarades à le rejoindre pendant sa partie mais uniquement en simples spectateurs. Comme son nom l'indique, la seconde partie est destinée à développer chez l'enfant la notion de vie en communauté. Chaque enfant se verra confier une maison avec une parcelle de terrain et pourra alors cultiver son jardin, élever des animaux, confectionner des objets, commercer avec ses voisins… Les possibilités semblent illimitées. Le monde de KiPulKai possède également son propre langage spécialement créé de façon à faciliter la communication entre enfants de nationalités différentes. Tout a été sécurisé pour éviter les dangers ou dérapages liés aux jeux et communautés *online*.
Les enfants ne pourront ainsi se connecter sans l'autorisation de leurs parents, ni discuter entre eux que dans des lieux bien précis sous veille continuelle.
Premier contact avec KiPulKai au mois d'avril avec la sortie au prix de 45 euros d'un premier monde proposant cinq missions ainsi qu'un abonnement d'un an à l'univers en ligne. De nouveaux mondes devraient voir le jour régulièrement par la suite. ■



National Géographic KiPulKai possède un véritable écosystème régi par un système d'intelligence artificielle très performant. Observer ses habitants vivre leur vie sera pour l'enfant un jeu en soi !



Mini Me Dans la partie communauté, chaque enfant pourra se déplacer librement dans le monde virtuel sous forme d'un avatar qu'il pourra personnaliser.

Command & Conquer : Generals

Décidément, le mois de mars est très faste pour la série Command & Conquer. Outre la sortie de Command et Conquer Renegade, testé le mois dernier dans Gen4, c'est également l'occasion de découvrir les premières images du nouvel opus de cette série : Command & Conquer Generals. Ce nouvel RTS marque un tournant considérable dans la série à plus d'un titre. Il sera en effet pour la première fois entièrement réalisé en 3D grâce à un tout nouveau moteur mis au point par l'équipe de Westwood Studios et proposant des environnements encore plus réalistes et interactifs. L'autre nouveauté réside dans le choix d'une orientation plus contemporaine qu'à l'accoutumée. C&C : Generals vous plonge ainsi vingt ans dans le futur alors que les États-Unis et la Chine sont devenues les deux plus grandes superpuissances mondiales. Le *statu quo* entre les deux rivaux va bientôt être perturbé par l'apparition d'une troisième force, terroriste cette fois-ci : la Global Liberation Army. L'armement des forces en présence reprend les principales armes de guerre actuelles tout en apportant quelques nouvelles inventions tout aussi destructrices. Encore un jeu à surveiller de près et dont la sortie est prévue dans le courant de l'année prochaine chez Electronic Arts. ■



Chaud et froid

Lorsque les jeux vidéo se retrouvent à l'origine de l'une des plus grandes avancées en matière de dessous féminins, c'est notre thermomètre qui est sur le point d'exploser !

Gros bonnets

« Le soutien-gorge anti-G utilise des ressorts absorbant les chocs et un système hydraulique sophistiqué. Mais surtout, il laisse à la poitrine une forme parfaite, quel que soit l'angle, et même si elle est sens dessus dessous. » Cet article publié dans le journal Le Monde n'a pas manqué d'attirer notre attention surtout lorsque l'inventrice de ce soutien-gorge révolutionnaire, Louise Cain, avoue avoir puisé son inspiration dans le jeu vidéo WipEout !

Air de famille

Le compositeur Jeremy Soule (Icewind Dale, Total Annihilation...) a été chargé par Infogrames et BioWare de créer la bande originale du futur Neverwinter Nights. Fait amusant, ce compositeur reconnu est également l'auteur de la musique de The Elder Scrolls III : Morrowind, le grand rival du jeu de BioWare.

Plus près des étoiles

La série de science fiction *Far-Scape*, diffusée sur le câble sur Série Club, est en cours d'adaptation chez les Écossais de Red Lemon Studios. L'action de ce jeu de rôle à la sauce Diablo se situera tout juste après la fin de la première saison de la série.

Qui est qui ?

Afin d'éviter toute confusion entre tous les épisodes d'Unreal à venir sur PC et Xbox, Infogrames a décidé de renommer la plupart de ses titres. Accrochez-vous : Unreal II devient ainsi Unreal Episode II, Unreal Tournament 2, prend quant à lui le nom de Unreal Tournament 2003 alors que sa sortie est toujours programmée pour cet été, l'épisode sur Xbox enfin, conserve le nom de Unreal Championship. Ouf

La boucle est bouclée

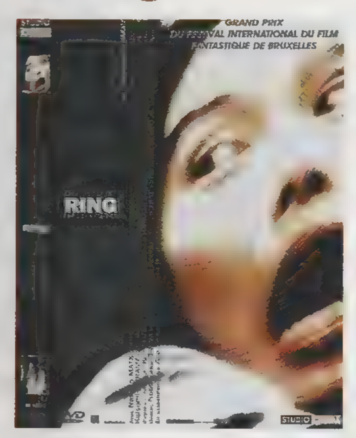
Sony Online Entertainment et White Wolf Publishing (*Vampire, Mage, Werewolf*) viennent d'annoncer la sortie prochaine d'un jeu de rôle « papier » basé sur l'univers d'EverQuest. Les règles du jeu utiliseront le système d20 introduit par Wizards of the Coast dans le célèbre Dungeon & Dragons. Le livre des règles du jeu devrait paraître en anglais dès le mois de juin. ■



DVD, films, romans... Entre Jurrasic Park III et Rollerball, vous aurez de nombreux prétextes pour rester collé devant vos écrans.

DVD

Ring


Sadako Un fantôme mortel à éviter de toute urgence

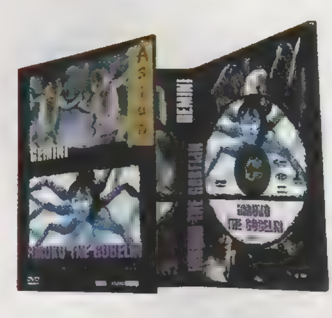
Cette légende urbaine de vidéocassette maléfique condamnant celui qui la regarde s'avère époustouflante tant elle distille une terreur sourde. Mise en scène millimétrée, atmosphère oppressante, effets spéciaux minimalistes mais diablement efficaces... Le DVD rend justice à ce chef-d'œuvre du cinéma fantastique japonais d'abord à travers une image et un son d'excellente qualité. Et puis aussi *via* quelques bonus sympathiques : notamment La Vidéo Maudite (d'une durée de cinquante six secondes en plein écran faisant carrément stopper la lecture du DVD !) et surtout une interview de vingt-deux minutes avec le réalisateur Hideo Nakata, avouant entre autres avoir été influencé par le film de Bunuel *Le Chien Andalou* et révélant que le fantôme Sadako a été filmé à l'envers.

- Éditeur : STUDIO CANAL
- Prix : 22,77 €
- Sortie : 20 MARS
- Son : DD 5.1 EN FRANÇAIS ET ANGLAIS

DVD

Collection Tsukamoto





Le réalisateur Shinya Tsukamoto voit l'intégralité de ses œuvres éditées en trois doubles DVD. À commencer par les longs-métrages qui l'ont popularisé internationalement : les cultes *Tetsuo 1 et 2*. À l'époque, l'écrivain William Gibson qualifiait ces histoires d'hommes s'hybridant avec des machines comme seuls films de science-fiction dignes de la mouvance cyber-punk. Le débutant Jan Kounen *(Dobermann)* s'en inspire d'ailleurs pour ses courts-métrages *Gisèle Kérosène* et *Vibroboy*. Tout comme ce double DVD, les deux autres coffrets contenant *Gemini* (dérangeant) */Hiruko* (ringard) et *Tokyo Fist* (violent) */Bullet Ballet* (peu accessible) offrent une présentation de Jean-Pierre Dionnet, une interview du metteur en scène et un chouette livret. Cerise sur le gâteau : le making of de *Tetsuo 2* et un moyen métrage chtarbé fait avec trois yens mais regorgeant d'idées. À découvrir...

- Éditeur : STUDIO CANAL
- Prix : 29,99 €
- Sortie : DISPONIBLE
- Son : ARKAMYS 5.1 EN JAPONAIS. SEUL TETSUO 2 EST DISPO EN VF.



DVD

Jurassik Park 3

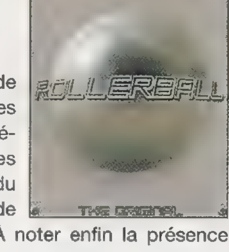

Combat de Titans le T-Rex face au Spinosaure, créature vedette de ce nouvel opus.

Ce dernier opus ne donne pas dans l'originalité : le prof Grant (Sam Neil) est de nouveau coincé sur l'île avec quelques personnes à la recherche d'un enfant disparu. Par contre, côté efficacité, on en a pour son argent, surtout avec l'arrivée de nouvelles créatures, dont les Ptéranodons et surtout le Spinosaure. Avec le DVD, le spectacle apparaît total : image éclatante, son assez exceptionnel et nombreux bonus, même si souvent répétitifs. Outre le classique making of (vingt-deux minutes.) où chacun se congratule, les galeries de photos, les mini-reportages sur les dinos ou encore les très pointus commentaires audio sous-titrés de l'équipe des effets spéciaux, on retiendra surtout un reportage sur les studios du maquilleur Stan Winston et la bande-annonce de la trilogie de Retour vers le futur annoncée en DVD... Yeahhhh !

- Éditeur : UNIVERSAL
- Prix : 27,99 €
- Sortie DISPONIBLE
- Son : DD 5.1 EN FRANÇAIS ET ANGLAIS. EN FRANÇAIS.

DVD

Rollerball



Avant Le Prix du danger et Running Man, il y avait le Rollerball de Norman Jewison. Si l'on se souvient surtout des séquences d'action barbares offertes par les joutes au roller, il ne faut pas oublier que le film représentait une sévère critique du mondialisme avant l'heure. Le réalisateur livre d'ailleurs ses impressions dans le captivant documentaire de vingt-cinq minutes composé d'extraits du film et d'interviews récentes, dont celle du scénariste William Harrison, auteur de la nouvelle originale (Rollerball Murder). Un second reportage de huit minutes offre de découvrir les coulisses du tournage de l'époque. À noter enfin la présence de galerie de photos, spots TV, bande-annonce du remake et des commentaires audio non sous-titrés de Jewison et Harrison.

- Éditeur : MGM
- Prix : 29,99 €
- Sortie : DISPONIBLE
- Son : DD 5.1 EN ANGLAIS ET FRANÇAIS

DVD

Fist of legend



C'est grâce à cet excellent remake (dont le côté xénophobe a délibérément été gommé) de *La Fureur de vaincre* (avec Bruce Lee) que furent repérés par les Américains en 1994 Jet Li et le chorégraphe Yuen Woo-Ping (Matrix). Normal surtout quand on voit les prouesses physiques de l'acteur lors de séquences de combat très sèches, en totale rupture avec le style aérien de l'époque. Bonus principaux sur le second DVD : une interview sympa du metteur en scène et un captivant reportage de trente-cinq minutes offrant une comparaison de l'original et du remake, via les interventions de trois passionnés (dont Christophe Gans). À noter enfin la présence d'une piste sonore américaine qui modifie scandaleusement la plupart des dialogues et qui réussit même à imposer une *happy end* (Jet retourne vers sa fiancée nipponne alors qu'en réalité il va combattre les Japonais au nord du pays !). Incroyable mais vrai !

- Éditeur : HK VIDEO
- Prix : 30,45 €
- Sortie : 20 MARS
- Son : DD 5.1 EN AMÉRICAIN. STÉRÉO EN FRANÇAIS. MONO EN CANTONNAIS.

Roman

Dreamcatcher

Mélangez Predator à The Thing, ajoutez une pincée de X-Files et un zest d'Alien et vous obtenez le dernier roman du prolifique Stephen King. Sous le titre Dreamcatcher se cache en réalité un tissu indien capable d'attraper les cauchemars. Il représente en quelque sorte le point de départ de cette aventure qui réunit quatre amis d'enfance chassant en pleine forêt et confrontés à une créature extraterrestre. King s'amuse ici à mélanger de nombreux ingrédients du fantastique et de la science-fiction, mais comme toujours avec une certaine adresse de manière à tenir en haleine le lecteur en permanence. 685 pages rédigées - à la main - par l'auteur suite à son accident survenu fin 99... Comme une sorte de thérapie contre la douleur... Un retour aux sources de l'écriture... Résultat : un bon petit frisson à apprécier sans retenue !





- Auteur : STEPHEN KING
- Éditeur : ALBIN MICHEL
- Prix : 23,65 €
- Sortie : DISPONIBLE



Malédiction : Personne n'est épargné par les pouvoirs de Sadako. Surtout pas cette étudiante...

Comics

Top Cow Universe 1 / Batman D'ombres et de lumières 2

Top Cow Universe revient à travers un numéro spécial proposant la suite des aventures de Sara Pezzini et de la Witchblade, une nouvelle série à faire froid dans le dos intitulée Universe ainsi qu'une preview d'Inferno, un projet étonnant... En bonus, un supplément de vingt pages retraçant l'historique Semic-Top Cow. À ne pas louper donc, tout comme Batman d'ombre et de lumière 2, des aventures inédites de la chauve-souris réalisées collectivement par les plus grands auteurs de BD mondiale. Une succession de planches éclairant de nouvelle manière les ruelles les plus sombres de Gotham City. Déjà un futur collector !

- Auteur : JENKINS, CHING, CRAIN, SILVESTRI/GIBBONS, COLAN, GRANT...
- Éditeur : SEMIC
- Prix : 5,5 € – 9,90 €
- Sortie : AVRIL





Cinéma

Ring 2

Quasiment pile un an après la sortie en salles du premier volet, voici donc la suite des aventures de Sadako, fantôme démoniaque provoquant la mort par l'intermédiaire d'une cassette vidéo ensorcelée. Suite au visionnage de cette dernière, le jeune fils de la journaliste de Ring 1 commence à développer quelques pouvoirs psychiques. Mai, jeune étudiante du professeur décédé à la fin du précédent film, va tenter de l'aider à s'en sortir. Une chose est sûre avec cette séquelle : si elle est réalisée par le même homme, elle n'en demeure pas moins en tous points inférieure à l'original. Bien sûr, quelques scènes parviennent encore à donner le frisson (tout comme la musique de Kenji Kawai), mais un scénario confus et l'absence de vraies surprises plongent *Ring 2* dans un abîme de futilité. D'autant plus dommageable que le troisième volet *Ring 0 : Birthday* s'avère pour sa part assez réussi.

- Distributeur : EURIPIDE DISTRIBUTION INTERNATIONAL
- Sortie : 20 MARS

Cinéma

Le voyage de Chihiro

Décidément, le studio japonais Ghibli s'affirme plus que jamais comme une véritable usine à rêves.
Après Princesse Mononoke, voici donc le nouveau chef-d'œuvre de Hayao Miyazaki contant l'aventure de Chihiro, une fillette à la re-cherche de ses parents dans une ville peuplée de fantômes et d'esprits bizarroïdes. Poésie folle et créativité incroyable se télescopent ainsi joyeusement au sein de ce fabuleux long-métrage d'animation qui vous réconcilie tout simplement avec la vie ! Et les références à l'univers de Miyazaki sont bien sûr toujours présentes autant du point de vue esthétique (personnages farfelus, tête du dragon évoquant le loup de Princesse Mononoke) que thématique (la tolérance, la recherche d'identité, le respect de la nature et de la famille...). Une douce brise de bonheur qui vous caresse le visage : voilà ce qu'est *Le Voyage de Chihiro*...



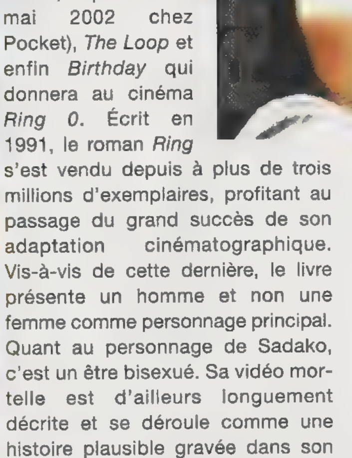
Sortilège : Chihiro doit absolument rendre forme humaine à ses parents transformés en cochons.

- Distributeur : GAUMONT BUENA VISTA INTERNATIONAL
- Sortie : 10 AVRIL

Roman

Ring

Ring : c'est l'onomatopée de la sonnerie du téléphone mais cela signifie aussi en japonais métempsycose. Soit la transmigration, après la mort, de l'âme humaine dans un corps humain, végétal ou animal. La saga Ring ne serait rien sans son auteur Koji Suzuki qui en a d'ailleurs écrit les quatre tomes : *Ring*, *Rasen* (alias Double-hélice, à paraître en mai 2002 chez Pocket), *The Loop* et enfin *Birthday* qui donnera au cinéma *Ring 0*. Écrit en 1991, le roman *Ring* s'est vendu depuis à plus de trois millions d'exemplaires, profitant au passage du grand succès de son adaptation cinématographique. Vis-à-vis de cette dernière, le livre présente un homme et non une femme comme personnage principal. Quant au personnage de Sadako, c'est un être bisexué. Sa vidéo mortelle est d'ailleurs longuement décrite et se déroule comme une histoire plausible gravée dans son cerveau. Au final, davantage une énigme policière qu'un simple récit d'horreur...



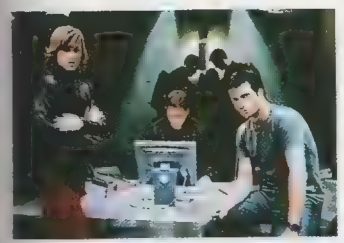
- Auteur : KOJI SUZUKI
- Éditeur : POCKET
- Prix : 6 €
- Sortie : 20 MARS



Resident Evil

Par Olivier Lehmann

Jamais une adaptation n'aura aussi bien (ré)concilié les domaines du jeu vidéo et du cinéma...


Équipe Alice (Milla Jovovich), Kaplan (Martin Crewes) et Spence (James Purefoy) ont seulement trois heures pour s'échapper du complexe souterrain.


Manoir Un commando pénètre de force dans une bâtisse identique à celle de Resident Evil 1.

Le projet traînait depuis plus de trois ans dans les cartons de Capcom, ce studio de développement possédant quelque 350 jeux à leur catalogue et responsable entre autres du célébrissime Street Fighter. Une société recelant plus d'une poule aux œufs d'or dans son sac puisqu'on estime par exemple à plus de 600 millions de dollars les gains rapportés à Capcom par la série des Resident Evil, avec près de 18 millions d'unités vendues. Logique donc de vouloir la transposer sur grand écran...

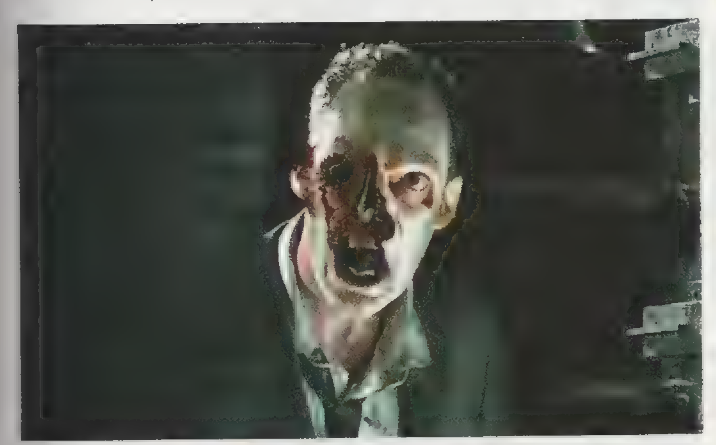
Adapter un jeu vidéo culte, en film - culte de préférence - pour un tel projet, Capcom s'adresse alors à l'un des spécialistes mondiaux (avec Lucio Fulci) du zombie cinématographique : l'Américain George Romero, renommé pour sa trilogie : *La Nuit des mort-vivants – Zombie – Le Jour des mort-vivants*. Un renvoi d'ascenseur cohérent puisque les développeurs nippons se sont largement inspirés de cette saga. Romero met donc d'abord en scène la publicité télévisée japonaise pour le jeu Resident Evil 2 sur PlayStation puis commence à plancher sur un script destiné au grand écran. La petite histoire dit que les pontes du studio trouvent son synopsis tellement mauvais qu'il est vite écarté du projet, de peur de renouveler l'expérience catastrophique de *Street Fighter, The Movie* avec Jean-Claude « Be Aware » Van Damme, cuisant échec au box-office en 1994. Finalement après une longue période de réflexion, Capcom se décide à engager, en septembre 2000, Paul Anderson aux postes de réalisateur et de scénariste. L'homme a déjà fait ses preuves par le passé puisqu'en plus des deux films de SF *Event Horizon* et *Soldier*, il a brillamment mis en images l'adaptation du jeu Mortal Kombat (NB : ne pas confondre avec Paul Thomas Anderson, auteur de *Boogie Nights*). Et cela tombe vraiment bien car le cinéaste avoue être un grand fan du jeu ! Ne reste plus alors qu'à pondre un scénario digne de ce nom afin de contenter à la fois les connaisseurs et les novices de la série...

Une adaptation respectueuse

« *J'ai joué à toutes les versions du jeu,* précise Paul Anderson. *Je tenais à ce que l'adaptation cinéma respecte l'esprit du jeu, qu'elle soit fondée sur ses règles de base et qu'elle soit à la hauteur de ses promesses. Pour faire peur, il faut surprendre, être imprévisible, c'est pourquoi j'ai voulu utiliser des personnages nouveaux. Les adeptes du jeu connaissent le destin des personnages qui y évoluent. Tous savent, par exemple, que Jill Valentine, personnage du premier jeu, ne sera pas tuée parce qu'elle revient dans les autres versions. La dynamique du suspens – savoir qui va vivre et qui va mourir – ne pouvait fonctionner qu'avec des personnages inédits.* » Si le réalisateur est particulièrement féru de la série Resident Evil, il semble bien qu'il n'ait pas été le seul sur le plateau. Ainsi Milla Jovovich raconte : « *Je jouais à Resident Evil cinq heures par jour avec mon frère Marco et je voulais même en produire une version*

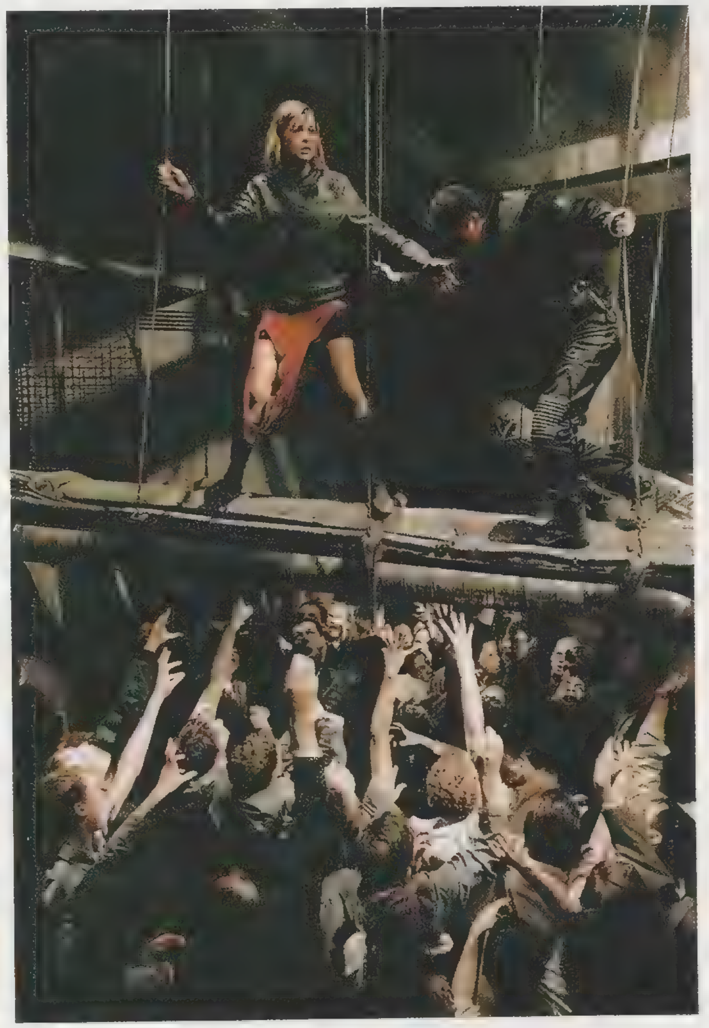
> « Je tenais à ce que l'adaptation cinéma respecte l'esprit du jeu »
> Paul Anderson, réalisateur.


Rain Ce personnage est incarné par Michelle Rodriguez, dernièrement à l'affiche dans The Fast and the Furious


Zombies Infectés par le virus T, les travailleurs de Umbrella se métamorphosent.


Red Queen Le super-ordinateur communique sous la forme d'un hologramme représentant une fillette.


Complicité Milla Jovovich et le réalisateur Paul Anderson


Équilibre Attention de ne pas le perdre pour finir dans cette fosse aux mort-vivants !



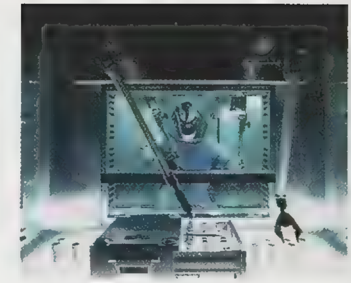
George Romero On sent l'influence du cinéaste à travers ce genre de scène.

cinéma. Quand j'ai appris que Constantin Films avait déjà les droits et que Paul Anderson allait le réaliser, j'ai foncé. » Même chose pour Michelle Rodriguez : « *J'adore le jeu et j'ai dit à mon agent que si jamais il y avait une version cinéma, je voulais en faire partie à tout prix !* » Pour ne pas décevoir ces dames, tout comme des millions de fans, Anderson cherche des décors et des paysages industriels fidèles aux jeux et choisit donc de tourner en Allemagne pendant onze semaines dans les Studios Adlershof, au cœur de l'ancien Berlin-Est. Quant aux prises de vues extérieures, elles sont réalisées entre autres à la station de métro du Reichstag, un immense espace de béton en construction (ouverture au public prévue en 2004). Côté histoire, le cinéaste privilégie le personnage d'Alice (Milla Jovovich), une jeune femme se réveillant amnésique dans une luxueuse demeure. Elle fait la rencontre de Matt (Eric Mabius) qui se prétend policier, puis d'un commando qui l'entraîne dans un gigantesque laboratoire souterrain. Là-bas, l'horreur l'attend sous plusieurs formes : un super-ordinateur décimant tous ceux qui veulent s'échapper, un dangereux virus transformant les êtres vivants en zombies ou encore une créature mutante, véritable machine à tuer. « *Notre film apporte une réponse aux questions que se posent tous les joueurs,* dit Paul Anderson : *qu'est-ce qui relie la propriété et les morts-vivants ? Comment le virus T s'est-il échappé ? Du jeu, nous avons tiré Umbrella Corporation, le concept de la maison dans les bois, le labo secret, le métro souterrain et le fait que le virus T s'échappe, ainsi que plusieurs créatures : les mort-vivants, le Licker et les chiens zombies.* » Et le résultat est éclatant...

De multiples références

En tant qu'adaptation, Resident Evil le film est tout bonnement réjouissant ! Les références au jeu sont innombrables et c'est tout d'abord un véritable plaisir pour le joueur de déceler tous les indices : les tiroirs contenant des armes, la nécessité de débloquer le train avant la fin du chrono fatal, l'annonce du projet Nemesis... Ensuite de reconnaître les lieux traversés autrefois au joypad : la salle à manger et sa grande table centrale ainsi que quelques statues issues du premier volet de la saga ou les couloirs avec de gros tuyaux à terre du numéro 2... Et enfin de rencontrer en chair et en os – ou plutôt en latex et synthèse – les êtres terrifiants auparavant constitués de pixel. Tels que les chiens décharnés (avec leur bruit de pattes bien spécifiques !) ou les nombreux mort-vivants, tout de même moins gerbant et goresque que chez Romero (on appréciera le clin d'œil à Zombie à travers la scène de l'ascenseur qui déverse un flot de mort-vivants se jetant sur un des protagonistes). Sans oublier l'impressionnant Licker avec cerveau hypertrophié, langue extensible et griffes monstrueuses faisant office de boss de fin après mutation (hélas pas de Tyrant dans le film !). En réalité, c'est surtout Resident Evil 2 qui est cité à l'écran le plus ouvertement. La séquence d'attaque dans le wagon est calquée sur ce bref passage de l'aventure où il est nécessaire d'éviter les griffes de la bête déchirant l'acier des parois. Et la scène finale reprend exactement l'introduction du jeu mais à plus grande échelle. Mise en scène très dynamique (on flirte même par deux fois avec *Matrix*) rythmée par la musique métal un peu assourdissante de Marilyn Manson et la composition de Marco Beltrami (Scream 3, Blade 2 et bientôt Alice, l'adaptation à venir par Wes Craven du jeu PC éponyme)... Chouette esthétique sombre et métallique provoquant l'angoisse... Casting tendance nouvelle vague plutôt efficace (mentions spéciales à Michelle Rodriguez et aux petites tenues de Milla Jovovitch, un vrai bonheur érectile). Bref, si Resident Evil n'est pas le film de l'année, il réussit en revanche parfaitement sa mission : être à la fois un divertissement de haute volée et la meilleure adaptation à ce jour d'un jeu vidéo sur grand écran. ■

« Notre film apporte une réponse aux questions que se posent tous les joueurs »



Départ C'est de cette pièce que le fameux virus T va s'échapper, mais grâce à une aide extérieure !

- Réalisateur : PAUL ANDERSON
- Avec : MILLA JOVOVICH, MICHELLE RODRIGUEZ, ERIC MABIUS
- Sortie : LE 3 AVRIL 2002

Look Les décors industriels semblent réellement issus de Resident Evil 2.



Référence Ce flic zombie n'est pas sans évoquer celui qui vous attend dans une pièce au début de Resident Evil 2.

ABONNEZ-VOUS

40 €
11 NUMÉROS

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

B U L L E T I N   D ' A B O N N E M E N T

Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros au prix exceptionnel de 40 € (Prix étranger et DOM -TOM : 70 €).

❐ Nouvel abonnement ❐ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : ______________ Prénom : ______________
Adresse : ______________
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : ______________
Pays : ______________ Tél : ______________
E-mail : ______________

Ci-joint mon règlement : ❐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : ______________

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :



Service abonnement
46, rue de Troyon
92310 SÈVRES
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 20

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

GEN4 PC 154

STRATÉGIE éditeur ELECTRONIC ARTS développeur IRRATIONAL GAMES



Freedom Force

Par Arnaud Cueff

« Freedom Force n'a rien d'un vulgaire jeu d'arcade... »

De passage à Paris, Ken Levine nous a présenté le dernier-né d'Irrational Games. La recette ? Un kilo de comics, un litre de X-Com et un zeste d'humour. À table !

Depuis le succès du Batman de Tim Burton et les hommages de Tarantino aux « Pulp Fictions », les héros de comics un temps démodés sont de nouveau sous les feux des projecteurs. La télé a ressuscité Flash ou Superman, mais c'est au cinéma que le phénomène est le plus flagrant : Unbreakable, les X-Men et Spawn, on attend l'arrivée prochaine de Spiderman, DareDevil et des Quatre Fantastiques sur grand écran.
Symptomatique d'une Amérique qui cherche à se rassurer (qui, sinon un super-héros, serait capable d'arrêter deux avions fonçant sur les gratte-ciel de Manhattan ?), ce revival fait aussi son petit effet sur les jeux vidéo. Toutefois, même si le récent Spiderman s'est montré plutôt réussi sur PC en dépit de son graphisme vieillot, on n'a pas encore vu de titres exploitant réellement tout le potentiel ludique qu'il peut y avoir à contrôler des surhommes en pyjamas moulants.

Super-inconnu

Les choses pourraient bien changer à ce sujet grâce à Irrational Games qui, avec Freedom Force, s'est mis en tête d'adapter un comics de 1972 nommé *Minute Man*. Sans faire insulte aux adeptes, la licence n'est peut-être pas la plus prestigieuse qu'on puisse trouver, mais c'est plutôt de bon augure si l'on considère qu'en économisant sur ce point, le studio a pu investir plus de moyens sur le jeu lui-même. De ce qu'on a pu en voir, l'ambiance propre aux comics semble en outre très bien exploitée : l'interface et le graphisme en général sont très typés BD et l'humour décalé qui ravit les amateurs de *Strange* est bien là lui aussi.

Super X-Com

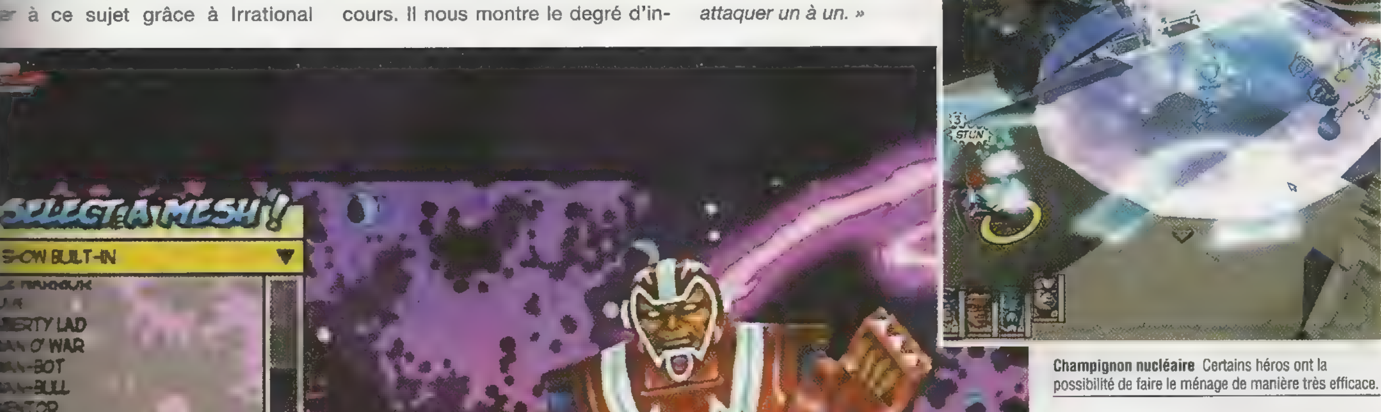
Avec sa vue de haut et ses gentils petits bonhommes en 3D, le jeu n'offre au premier regard rien de très différent d'un shoot en milieu urbain. *« Freedom Force n'a pourtant rien d'un vulgaire jeu d'arcade, explique Ken Levine. Il serait plutôt un proche cousin de la série X-Com. »* Pour étayer son propos, il ouvre d'ailleurs dans le jeu un menu contextuel stoppant net l'action en cours. Il nous montre le degré d'interactivité permis avec l'environnement : *« La plupart des objets, des réverbères aux cheminées en passant par les voitures, sont ainsi susceptibles de vous servir d'armes de jet. Les bâtiments sont aussi destructibles. »*
précise-t-il. Voilà qui accentue l'impression de puissance et sert grandement le gameplay : *« Si une bande de super-vilains se trouve au pied d'un building, il est plus efficace de faire s'écrouler la bâtisse sur leurs têtes que de les attaquer un à un. »*



Fiat lux Les super-héros se montrent étonnamment doués pour faire dans le feu d'artifice dès que cela se gâte.



Starshoot Entre sorts et pouvoirs, la différence est souvent bien mince. Mais l'efficacité est la même.

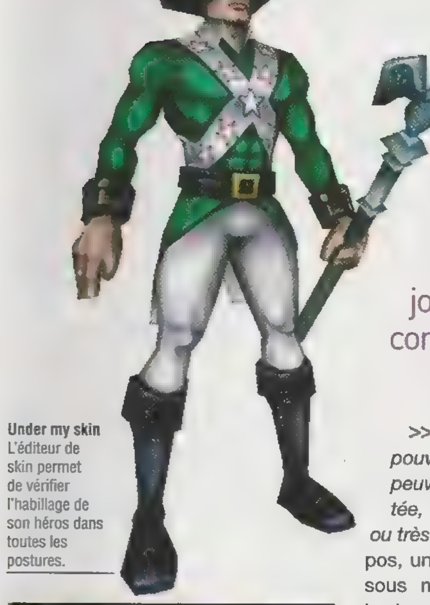


…cature spontanée Un large choix de héros s'offre à vous pour composer votre équipe.

Champignon nucléaire Certains héros ont la possibilité de faire le ménage de manière très efficace.

Supercollectif

Cette perspective assez réjouissante introduit déjà un premier élément tactique. Mais c'est vraiment lorsqu'on avance dans le jeu qu'on se rend compte que Freedom Force tient plus de X-Com que d'Expandable. Ken Levine souligne en effet : *« Si au départ vous ne prenez en main que le seul Minute Man, vous parviendrez à force de bonnes actions à accumuler des points de prestige. Grâce à ceux-ci, vous pourrez ensuite recruter des équipiers parmi une liste de super-* >>>



Under my skin L'éditeur de skin permet de vérifier l'habillage de son héros dans toutes les postures.

« Le héros idéal n'existe pas, et pour finir le jeu, il vous faudra jouer la carte de la complémentarité »



Fission Les effets graphiques sont suffisamment variés pour plaire aux amateurs de comics ou de mangas

>>> héros aux aptitudes et aux pouvoirs variés. Certains volent ou peuvent agir sur une longue portée, d'autres sont très puissants ou très rapides... » Illustrant son propos, une impressionnante liste défile sous nos yeux pendant que Ken Levine enchaîne : *« Vous aurez l'occasion de vous rendre compte que le héros idéal n'existe pas et que pour finir le jeu et mettre en échec vos adversaires, il vous faudra jouer la carte de la complémentarité. »* Après avoir vu la démonstration de quelques combats, la chose se confirme en effet : la victoire nécessite une parfaite utilisation des compétences de chacun et une coordination de tous les instants. Ce que permet aisément le système de menus contextuels qui gèle l'action pour vous permettre de « programmer » vos héros à chaque assaut.

Making of a hero Dans le jeu, il est possible de définir les caractéristiques de son héros et de le doter de nouveaux pouvoirs par la suite.

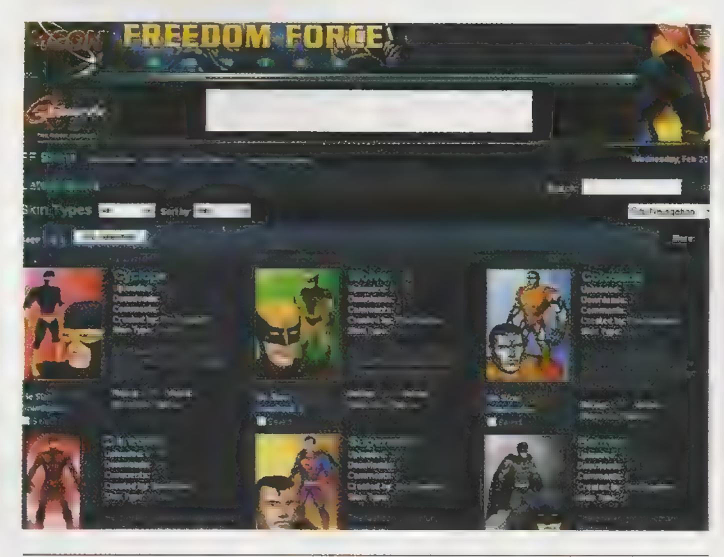


Jurassic Hero Vos super-pouvoirs ne seront pas de trop pour venir à bout de ces T-Rex déchaînés.

HEROES CONSTRUCTION KIT

On l'a vu avec Quake ou Half-Life : la longévité d'un jeu passe aussi par sa capacité à transformer les joueurs en Game Designers. Aussi, les développeurs ont-ils donné à ces derniers les moyens de concevoir leurs propres super-héros.

Le jeu est déjà l'objet d'un bel engouement de la part des joueurs amateurs de comics aux États-Unis. Pour preuve, le site www.freedomforcecenter.com propose des dizaines de skins réalisés par des fans qui ont trouvé là un bon moyen d'adapter le jeu aux univers de Marvel ou DC. Le Surfeur, Spiderman et les X-Men sont bien sûr de la fête. Mais on trouve même des avatars de Bill Gates ou de Bill Clinton, histoire de voir qui, du pouvoir politique ou du pouvoir financier, est vraiment le plus fort. Au-delà de cette anecdote, on imagine sans peine qu'avec une communauté aussi active, les Dark Vador et les Gandalf ne devraient pas tarder à enrichir le jeu de leurs univers respectifs.



Super-ouvert

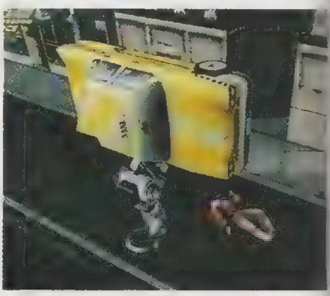
Rien que pour son principe, Freedom Force est déjà plus qu'alléchant. Mais là où les renards d'Irrational Games enfoncent le clou, c'est quand ils livrent avec le jeu un outil pour définir point par point votre super-héros. La chose paraît vraiment très complète dans la mesure où vous ne définissez pas uniquement l'apparence de votre personnage mais aussi ses aptitudes, ses pouvoirs et même les effets graphiques qui leur sont associés. Cet outil permet de contourner très intelligemment les limites de la licence puisqu'à l'heure où sont écrites ces lignes, vous pouvez déjà télécharger sur le Net les Superman, Batman et autre DareDevil qui manquent au jeu original (voir encadré).

Super-prometteur

Pour tous ces détails, Freedom Force semble en tous cas bien prometteur. Espérons que la localisation française ne ruinera pas l'humour du jeu et que l'IA sera à la hauteur de nos espérances. On sera de toute façon bientôt fixé sur ces points, vu que le test de la version finale ne devrait pas tarder. Cirez donc vos bottes en Skaï et repassez vos capes : vous allez en avoir besoin. ■



Rhaa Lovely Le style très bande dessinée du graphisme se retrouve jusque dans les bulles et autres onomatopées qui ponctuent l'action.



Le poids du taxi Même les voitures peuvent être utilisées comme armes grâce à votre force surhumaine

DOOM-LIKE éditeur **ACTIVISION** développeur **RAVEN SOFTWARE** sortie **FIN MAI 2002** adresse internet **WWW.RAVENSOFT.COM/SOLDIER2.HTML**

Soldier of Fortune 2 : Double Helix

Par Gary Laporte



...r à fusil à pompe Voilà à quoi le cadavre d'un ennemi pourra ressembler si vous vous acharnez dessus au fusil à pompe. Si vous persistez, il n'en restera que de la charpie.

Soldier of Fortune avait défrayé la chronique à sa sortie à cause de son approche réaliste et gore du combat urbain. Double Helix vient remettre une couche de tripes et de boyaux. Dans une ambiance résolument bon enfant !

Surenchère. Réalisé avec le moteur de Quake 3, et donc visuellement assez joli, Soldier of Fortune 2 : Double Helix introduit ... une version améliorée du ... Ghoul pour gérer les localisa... de dommages sur les corps des ennemis, ainsi que sur leurs squelettes et leurs articulations au pixel près (et non au polygone près comme dans le premier SoF). Du coup, SoF 2 propose trente-six zones de dégâts contre vingt-six dans le premier. Ce qui assure une précision dans les blessures assez impressionnante. Les développeurs promettent également que le jeu tirera parti des dernières cartes graphiques qui sortiront dans les mois prochains.



...certains détails Ici, la balle a fait sauter le ... large tache de sang. Vous pouvez ... la gorge, crever les yeux...

Moins de barbaque et plus de cellules grises ?

En revanche, la pédale douce a été mise sur la violence gratuite. Et même si ce second épisode se veut plus réaliste, il est moins axé sur la souffrance de vos adversaires : ainsi, vous ne verrez plus les ennemis saisir leurs intestins qui leur sortent du ventre après un coup de fusil à pompe et agoniser interminablement. Le même fusil à pompe pourra faire voler en éclats les membres adverses dans une bien belle débauche d'effets sanguinolents. On respire... L'IA est en progrès, puisqu'elle se situe dans la bonne moyenne des Doom-like : légèrement imprévisible sans être trop incohérente. Enfin, les ennemis ne semblent toujours pas avoir appris les bienfaits de la coopération et, même s'ils peuvent ramasser une arme à terre ou déclencher l'alarme, ils ont tendance à se tirer dessus dans les couloirs trop étroits. Satisfaisant, sans plus.



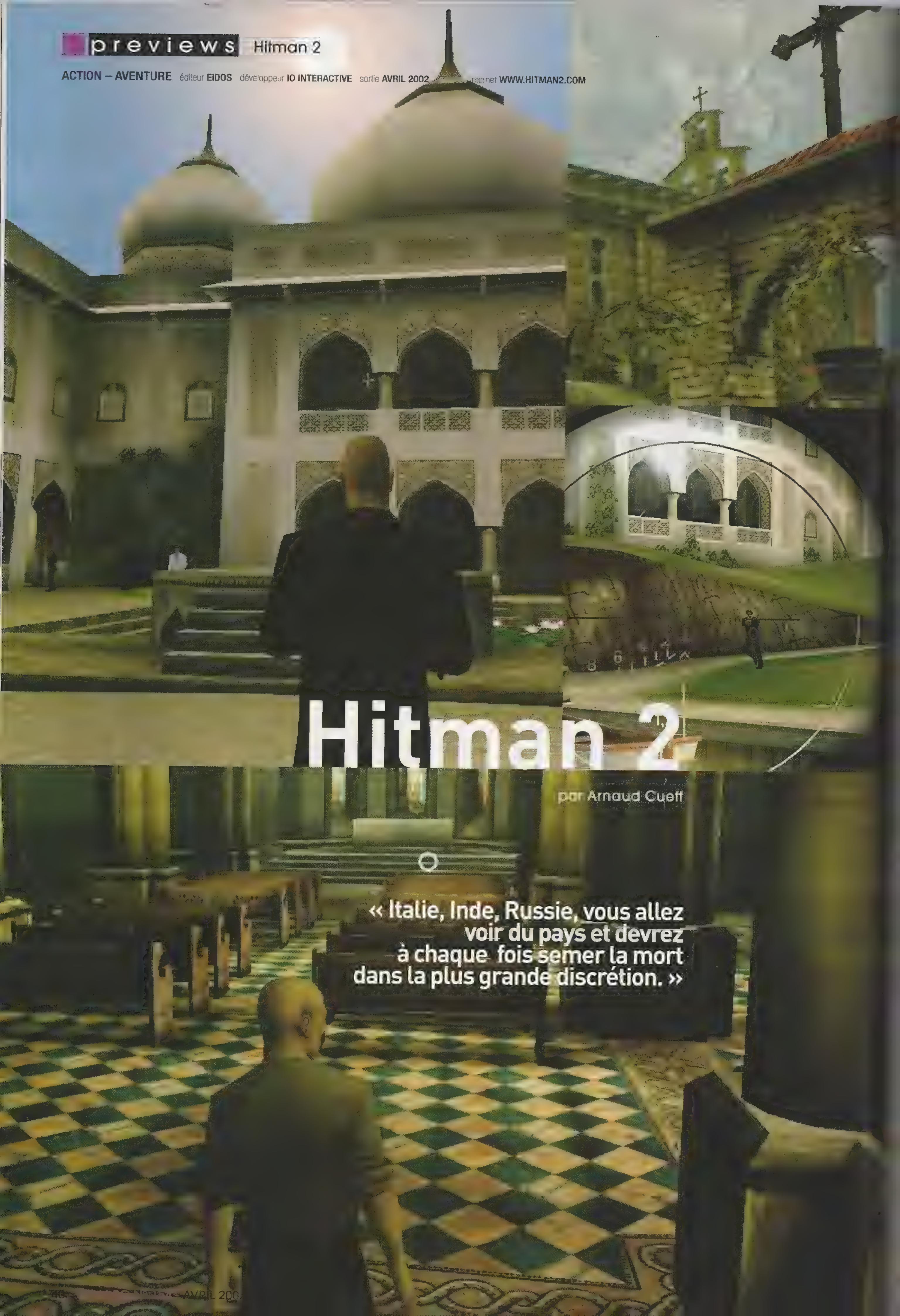
Cours, Jimmy, cours Vous venez de priver ce soldat de son arme et il tente de prendre la fuite. Si vous ne le tuez pas, il trouvera un autre fusil et reviendra à la charge ou préviendra ses collègues. Donc...

Variations sur le thème

Les bourrins impénitents seront déçus d'apprendre que le jeu comporte maintenant des séquences où la discrétion est recommandée. Mais qu'ils se rassurent : ils peuvent aussi foncer gaiement dans le tas, même s'ils devront du coup affronter tous les ennemis du secteur. Notons d'ailleurs que l'infiltration est un domaine difficile à maîtriser puisque l'on peut très facilement être repéré. Les niveaux sont assez variés et ne donnent pas une trop grande impression de linéarité. En ce qui concerne le générateur de missions aléatoires, annoncé comme une grande nouveauté, il se révèle un peu décevant en l'état, puisqu'il change tout bêtement la position des bâtiments et des ennemis dans quelques décors toujours identiques. Enfin, notons la présence d'un mode multi qui n'était pas prévu au départ, et qui semble très classique, avec les styles de jeu (assasinat, capture de drapeaux) auxquels on pouvait s'attendre pour ce genre de produit. Bref, Soldier of Fortune 2 a tout du Doom-like pas révolutionnaire mais qui tient ses promesses. Y compris son background douteux... ■

> Soldier of Fortune 2 promet de flatter les instincts les plus sadiques du joueur.

ACTION – AVENTURE éditeur EIDOS développeur IO INTERACTIVE sortie AVRIL 2002 internet WWW.HITMAN2.COM



Hitman 2

par Arnaud Cueff

« Italie, Inde, Russie, vous allez voir du pays et devrez à chaque fois semer la mort dans la plus grande discrétion. »

…scope Les vitraux (incassables) de l'abbaye sont le prétexte à de magnifiques jeux de lumière.

À quelques semaines de la sortie de Mafia, lo Interactive vient nous rappeler avec Hitman 2 qu'ils étaient les premiers sur le créneau des simulateurs de tueurs à gages.

Pour ceux qui auraient loupé le premier épisode, Hitman fut le premier jeu à vous mettre dans la peau d'un tueur professionnel. Vous incarniez 47, un amnésique prédisposé au meurtre de sang-froid. Avec son gameplay mêlant habilement action et infiltration, son ambiance et ses clins d'œil aux meilleurs films du genre (*Crying Freeman, Léon, Nikita*), Hitman était aussi doté d'un excellent scénario : de contrat en contrat, notre tueur en découvrait toujours un peu plus sur son passé et construisait peu à peu la mémoire qui lui manquait jusqu'à découvrir ses terrifiantes origines. L'histoire était certes classique mais la bonne réalisation de l'ensemble, tant au niveau des graphismes que des animations, permettait à la sauce de prendre malgré quelques gros défauts. Parmi ceux-ci, on dénombrait des maladresses d'interface et une IA trop moyenne pour que le jeu gagne son statut de chef-d'œuvre. Il n'en reste pas moins qu'Hitman offrait de grands moments de plaisir et qu'il représente pour cette raison une excellente affaire si vous avez seize euros à mettre dans un titre de la collection "Budgets" d'Eidos. Il n'en reste pas moins aussi qu'avec le fort potentiel qu'il laissait entrevoir, sa suite audacieusement nommée Hitman 2 est attendue au tournant. Et justement, le tournant, c'est maintenant.

Chassez le naturel…

Hitman 2 commence quelque temps après les événements qui clôturent le premier volet. Pour prendre du recul sur son passé, 47 aurait pu entamer une psychanalyse d'une bonne douzaine d'années mais comme son statut professionnel n'est pas reconnu par la sécurité sociale, notre homme n'a rien trouvé de mieux que de devenir jardinier dans une abbaye sicilienne. Dans ce lieu propice à l'introspection, sa vie s'organise entre la cueillette des tomates et le confessionnal où son ami prêtre l'aide à suivre le chemin de la rédemption. Toutefois, comme l'action se passe en Sicile et que le jardinage n'a rien de très prometteur en terme de gameplay, le gentil Padre ne tarde pas à se faire enlever par des mafieux. Avec ferveur, 47 décide alors de voler au secours de son confesseur et de buter tous ceux qui se mettront en travers de sa rédemption. Il revêt ses beaux habits du dimanche, recontacte ses anciens collègues et s'apprête à donner la messe à coup de Beretta. Amen.



Hilton Les intérieurs et leurs textures réalistes sont un vrai régal pour les yeux.

Mort furtive

Si le scénario est plus politiquement correct que celui du volet précédent, cela ne remet pas pour >>>


Tachisme Vous aurez souvent l'occasion de vérifier qu'il n'est pas très esthétique de tuer un homme devant une surface claire.


Unbreakable Oui, on peut briser l'ampoule mais non, on ne peut pas détruire les bouteilles.

>>> autant en cause les principes de base du jeu. De l'Italie à l'Inde en passant par la Russie, vous allez voir du pays et devrez à chaque fois semer la mort dans la plus grande discrétion. Cela passe bien sûr par l'utilisation d'armes silencieuses comme le couteau, la corde de piano ou le chloroforme, mais il s'agit aussi de vous déguiser en revêtant l'uniforme de vos victimes. Sur ce point précis, le gameplay est d'ailleurs plus réaliste puisque le fait d'être déguisé ne vous met pas forcément à l'abri des soupçons. Le jeu gère en effet le « délit de sale gueule » par l'intermédiaire d'une jauge et il conviendra d'attirer le moins possible l'attention sous peine d'être aussitôt démasqué. Lorsque c'est le cas, il ne reste plus qu'à sortir les gros flingues. Et que les bourrins se rassurent, Hitman est plutôt bien pourvu de ce côté.

Beauté létale

Parmi les autres améliorations notables, les briefings sont désormais plus détaillés et offrent la plupart du temps une vidéo de la cible ou d'un passage délicat à emprunter. Les missions elles-mêmes paraissent toutes passionnantes et assez longues mais ont aussi l'air bien plus dures que celles du premier volet. Une chose est sûre en tout cas, l'ambiance est au rendez-vous et les cinématiques utilisant le moteur du jeu multiplient les effets de style cinématographiques pour poser le climat. Grâce à l'évolution des cartes graphiques, la réalisation a d'ailleurs grandement progressé et le talent des graphistes et level designers est ici plus manifeste que jamais : les textures et l'architecture des niveaux confèrent au jeu un réalisme assez bluffant.

> Le jeu gère le « délit de sale gueule » par une jauge et il conviendra d'attirer le moins possible l'attention.

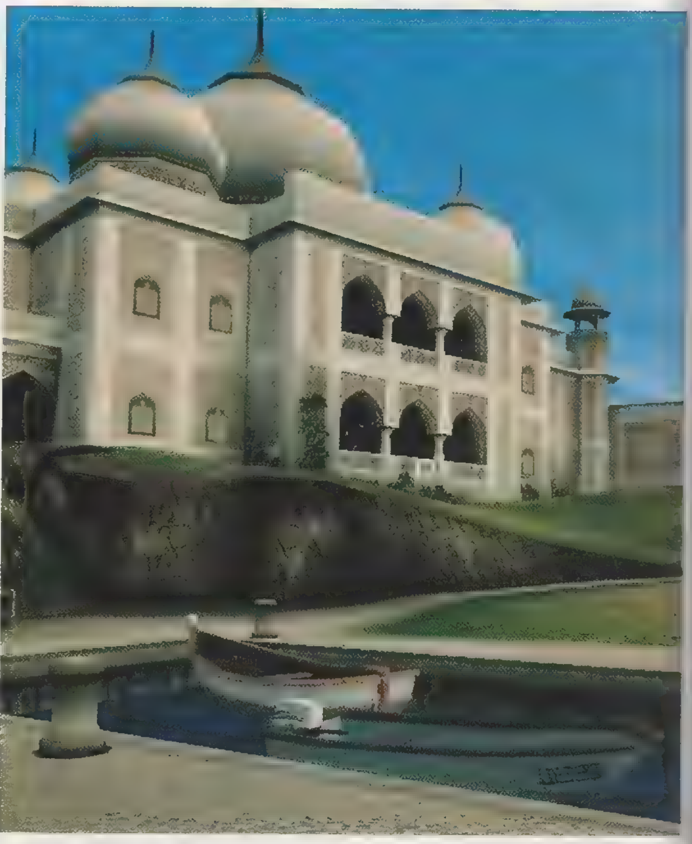

Perdu de vue Cette photo vous aidera à reconnaître votre cible pour lui placer une balle entre les deux carreaux le moment venu.


Targed locked Les vidéos des briefings vous montrent votre objectif. C'est mieux que les plans abscons du passé.

Oui mais...

Malgré ces excellentes choses, cette preview laisse toutefois quelques questions en suspens. D'abord, l'interaction avec l'environnement demeure assez limitée. Et 47 ne semble pas avoir grandement progressé durant son année de repos : on a bien droit désormais à une vue subjective pratique pour le shoot, mais il n'est toujours pas possible de nager ou de se coucher pour ramper.
Mais la chose la plus embêtante de cette pré-version concerne l'IA. Pour l'instant, les ennemis se mettent rarement à couvert et ne connaissent pas d'autres tactiques d'attaque que le surnombre. C'est un peu court lorsqu'on compare ces attitudes à celles des Marines d'Half-Life ou des soldats de Medal of Honor. Espérons donc que la version finale corrigera ces petits soucis car avec son scénar intéressant, ses environnements somptueux et son ambiance, Hitman 2 aura alors tout d'un grand jeu. ■


Tourisme Les vieilles pierres siciliennes sont si crédibles qu'on entendrait presque chanter les grillons.


Médecine douce Ça ne se voit peut-être pas, mais ce bâtiment est un hôpital où quelques malades attendent votre traitement définitif.

ACTION-STRATÉGIE éditeur **CRYO** développeur **TRIGGERLAB** sortie **AVRIL 2002**

Stealth Combat Ultimate War

Par Jean-Pierre Labro

Un studio de développeurs allemands se lance dans le jeu d'infiltration militaire et de combats. Des missions ardues et délicates, un environnement 3D réussi. Et une profondeur de jeu intéressante. Malgré la concurrence, voilà de quoi allécher nos babines guerrières.

de renseignements Avec cette jeep munie d'un faisceau laser, vous devrez vous introduire sur ce ... pour collecter des informations.

Devinez ce qui se passe en 2038 sur notre bonne vieille Terre ? Et oui, vous l'avez ...ssenti, la guerre ravage l'ensem... de la planète, toutes les nations ... sont lancées dans ce carnage. ... blocs se font face : l'AEM ...ance Economique et Militaire) et ... Grand Empire. Ces alliances ...roclites se battent pour ...quérir le pouvoir absolu. Vous ...ez choisir votre camp dès le ... du jeu en incarnant au choix : ...eak ou Moon.

...re Alliance et Grand ...pire

...remier est un agent spécial de ...EM. Il est doué pour les mis...s de renseignements mais sait ...si utiliser avec efficacité les ...es les plus sophistiquées. Moon est une femme et son plus coriace adversaire. Elle a été formée à la haute technologie. Selon votre sélection vous partirez aux quatre coins du monde pour accomplir des opérations de renseignements, d'infiltration ou de destruction. Stealth Combat alterne avec bonheur les phases délicates comme celles consistant à relever des taux de radioactivité sur un cargo afin de déceler la présence d'une bombe nucléaire, ou d'autres plus destructrices consistant à raser un camp ennemi.

> L'infiltration est un art délicat qui réclame patience et intelligence.

La fin justifie les moyens

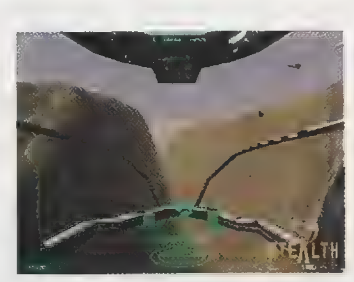
Pour parvenir à vos fins, vous disposez de pas moins de vingt-quatre véhicules différents comme des Jeeps, des tanks, des hélicos ou encore des Mech. Ce sont en tout vingt-cinq missions qui vous attendent et qui vous mèneront au Japon, en Angleterre ou au Pérou. L'environnement en 3D est convaincant avec des décors variés et un moteur performant. Nous n'avons pas noté de ralentissement et l'effet de clipping est limité. L'ambiance sonore restitue avec dynamisme les bruits des véhicules, les tirs et les voix humaines. La version que nous avons prétestée était allemande : on en a bavé pour comprendre certains ordres ! Elle tournait parfaitement sur un AMD 1 GHz avec 256 Mo de mémoire et une carte graphique Geforce 2 (64 Mo). C'est pourquoi les animations des appareils de combats sont bien restituées. Ainsi, avec la Jeep la moindre bosse vous fera baisser la tête. Les missions sont plus ou moins longues selon l'objectif à atteindre, l'exploration de grottes ou de complexes miniers vous obligera à parcourir de véritables labyrinthes.

Les vingt véhicules militaires possèdent de l'armement sophistiqué (laser, plasma, etc.) mais aussi des spécifications plus élaborées comme un revêtement anti-radar.

Heureusement, l'interface est simple et facile à appréhender, avec une carte situant en permanence votre objectif et des manips aisées à la souris et au clavier. Durant votre mission, vous pourrez gérer plusieurs véhicules ou en prendre les commandes, ce qui offre de nombreuses possibilités stratégiques. La sortie de jeu est prévue en avril. Si le gameplay et la profondeur de jeu sont au rendez-vous sur la version finale on peut s'attendre à un bon jeu de stratégie/combat. ■



Dans cette mission, vous devrez détruire un camp ennemi.



Combat aérien Cet engin volant permet des approches furtives ou des actions de destruction ciblées.



Japon ni mauvais Au pays du Soleil-Levant vous devrez récupérer un chef de guerre japonais et le ramener en lieu sûr.

ACTION – AVENTURE éditeur CODEMASTERS développeur INNERLOOP sortie NC adresse internet WWW.CODEMASTERS.COM/IGI2/FRONT.HTM

Project IGI 2 :

Darwinisme L'IA des gardes semble avoir évolué en un an. Il faudra donc redoubler de prudence.

Quelques défauts empêchaient Project IGI d'être le grand jeu qu'il aurait pu être. Avec cette suite, Innerloop compte bien revoir sa copie et atteindre la perfection du genre.



Belle laideur Les architectures des bases et usines sont d'un grand réalisme : elles sont laides comme dans la réalité.

Si le simulateur Joint Strike Fighter et son moteur époustouflant pour l'époque n'ont rencontré qu'un succès d'estime, c'est avec Project IGI qu'Innerloop a vraiment réussi à se faire un nom auprès des joueurs sur PC. Surfant sur la vague des jeux d'action tactique, ce titre sorti l'an dernier vous mettait dans la peau d'un soldat d'élite suffisamment doué et entraîné pour sauver le monde à lui tout seul. Malgré son scénario d'une effarante banalité, le jeu avait surtout séduit par sa belle réalisation et son gameplay mitonné aux petits oignons. Fort de missions aussi longues qu'intéressantes, il bénéficiait en effet d'un excellent moteur 3D qui gérait des espaces extrêmement vastes et une profondeur de champ gargantuesque. À la faveur de celui-ci, les bases semblaient plus réalistes et le snipe se montrait plus jouissif que jamais.

Suite attendue

Hélas, trois défauts venaient quelque peu gâcher la fête. D'abord, il était impossible de sauvegarder au cours des missions, chose agaçante vu la longueur et la difficulté de celles-ci. Ensuite, le jeu était dépourvu de tout mode multi, alors qu'on fantasmait sans peine sur l'usa[ge] d'un tel moteur pour un mod [à la] Counter-Strike. Enfin, l'IA d[es] adversaires se situait quelque [...]



Picklock Pour ouvrir les portes, vous aurez à pirater des codes ou faire sauter des cadenas à coup de fusil.

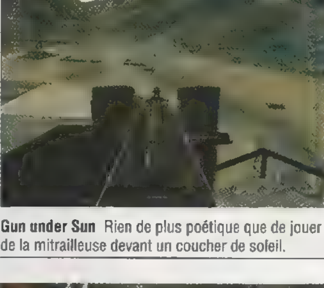


Méfiance Restez toujours sur vos gardes devant une base déserte. Vous êtes sans doute attendu sans le savoir.

Covert Strike

par Arnaud Cueff


Blanc-manteau Le moteur 3D d'Innerloop n'a pas son pareil pour rendre les grands espaces de haute montagne.


Gun under Sun Rien de plus poétique que de jouer de la mitrailleuse devant un coucher de soleil.


Ascension fatale Les positions en hauteur sont évidemment les plus commodes pour tendre une embuscade.

entre le QI d'une huître et celui d'une plante verte. Ce qui empêchait l'aspect tactique du jeu de s'exprimer aussi pleinement qu'il aurait dû. Bref, il y avait dans Project IGI suffisamment de bonnes choses pour justifier une suite ; suffisamment de défauts pour qu'Innerloop n'ait pas le droit de décevoir. Et à trois mois de la sortie du jeu, la version bêta que nous venons de recevoir apporte déjà son lot de réponses.

> IGI 2 devrait amener le gameplay vers une action plus tactique que ne le permet pour l'instant Counter-Strike.

Suite entendue

Dans IGI 2, vous retrouvez donc tous les éléments du précédent volet : vous incarnez ce brave David Jones et devez battre la campagne pour empêcher de vilains terroristes de mettre la main sur des composants révolutionnaires. Certes, quand on songe aux bonbonnes Butagaz des RER et aux cutters des pirates de l'air, cette vision high-tech du terrorisme a de quoi faire sourire. Mais cette naïveté toute hollywoodienne prête aussi au jeu ce petit côté suranné qui fait le charme des James Bond. D'ailleurs Anya, la Miss Money Penny du premier volet, est elle aussi fidèle au poste pour vous donner vos ordres de missions ou vous livrer les infos nécessaires à votre progression. On ne change pas une équipe qui gagne.

Upgrade du QI

Ce qui change, ce sont les dix-neuf niveaux qui offrent plus de variété qu'auparavant. Si l'essentiel du jeu repose sur de l'infiltration et du combat au sol, la bêta testée comporte une séquence vous plaçant au poste de mitrailleur d'un hélicoptère. Cela n'a bien sûr rien de très original mais amène un petit côté shoot très agréable pour se défouler du stress des missions où la furtivité est de mise.

Conformément aux desiderata des joueurs, l'IA semble avoir été remaniée. Vos adversaires paraissent en effet un peu moins demeurés qu'autrefois. Lorsque vous faites feu sur eux, ils se replient pour mieux donner l'alerte et revenir en surnombre. De même, s'ils découvrent le corps d'une de vos victimes, ils ameutent aussitôt le gros des troupes qui se fait un devoir d'inspecter les environs.

Enfin !

La pré-version testée ne comprend pas de système de sauvegarde ou du moins, pas encore. Voulant garder le mystère sur ce point, les développeurs ont tout de même confié qu'ils réfléchissent à un système qui ne nuise pas à l'ambiance stressante qui faisait la force d'IGI 1. Si l'on traduit en français cette belle langue de bois, on peut vraisemblablement s'attendre à un système de bornes qu'il faudra atteindre pour effectuer sa sauvegarde.

Les gars d'Innerloop se sont en revanche montrés plus bavards sur le multi. Ils annoncent un mod coopératif qui opposera deux équipes de huit joueurs chacune. Là où on peut se frotter les mains, c'est qu'il prévoient de récupérer plusieurs aspects du jeu solo (caméras de surveillance, alarmes, etc.) pour pimenter la chose. Voilà qui devrait apporter son lot de sensations inédites et amener le gameplay vers une action plus tactique et organisée que ne le permet pour l'instant Counter-Strike.

Concernant les défauts, enfin, rien de réellement fâcheux n'est à noter si l'on tient compte du fait qu'IGI 2 n'est fini qu'aux deux tiers. Tout juste avancera-t-on qu'il est peut-être un peu trop similaire à son prédécesseur dans sa réalisation. Néanmoins, vu la qualité graphique du premier volet, il n'y a pas là matière à s'indigner. Et si l'équipe d'Innerloop tient sa parole sur l'IA et le multi, on peut sans conteste parier qu'IGI 2 va faire un beau carton. ■


Green eyes Les jumelles à infrarouges permettent de préparer minutieusement son coup bien à l'abri des balles.

En Vrac...

Par Sébastien Lubrano

[LUDIQUE : osé : la licence Star Wars continue d'être exploitée à fond avec Bounty Hunter, qui se déroulera dans la famille de Boba Fett / Command and Conquer Generals ou l'alliance de la Chine et des USA contre les terroristes. Ce sera encore en 3D, pour un retour à la stratégie / La sortie d'Unreal 2 est repoussée à juin 2002. Mafia est également retardé / Warrior Kings se fait bientôt patcher. C'est déjà le cas pour la bêta de Warcraft III, Etherlords, Command and Conquer : Renegade, Half-Life Opposing Force, Alien vs Predator 2 et Harry Potter. / Les Sims en vacances et Tom Clancy's Ghost Recon : Desert Siege sont passés en gold /]

[BUSINESS : selon Overgame.com : « Ubi soft accuse Cidiverte JOAG Italy Spa, une filiale de Take Two, d'avoir dupliqué et vendu des copies de Rainbow Six Rogue Spear ! » / ThrustMaster a acquis auprès de la FIFA les droits de la Coupe du Monde. Dès avril débarquera tout banalement une gamme d'accessoires labellisés « Coupe du Monde » / Dark Age of Camelot a été vendu à 45 000 exemplaires en France, Allemagne et Royaumes-Unis. C'est Goa qui va être content / De son côté, Maximum Charisma, qui avait réalisé Fighting Megends, ferme ses portes / Sega espère renouer avec les bénéfices plus tôt que prévu : dès la fin de la prochaine année fiscale. C'est que le métier de développeur et d'éditeur multi plates-formes a du bon / 399 euros. C'est le prix de la console Xbox dans la chaîne de magasins allemande Media Mark. Un énorme coup de pub, pas de marge et la colère des petits magasins qui doivent s'aligner. Pour le bonheur des joueurs. À quand la même chose chez nous ? /]

[CONCOURS : la sortie de Final Fantasy X sur PS2 est l'occasion d'un jeu-concours du meilleur synopsis de court métrage inspiré de la saga. Les trois meilleurs auteurs seront récompensés par une présentation au grand jury, en off, lors du festival de Cannes 2002 /]

[PRENDRE L'AIR : le prochain ECTS – salon des jeux vidéo européens qui se déroule à Londres en septembre – ouvre ses portes au public. Une révolution car, depuis ses quatorze ans d'existence, ce salon a toujours été réservé aux professionnels / L'E3 c'est pour mai – bookez dès maintenant vos agendas pour LA messe des jeux vidéo, version USA /]

[PEOPLE : Yuji Naka, le président de la Sonic Team – à l'origine de Sonic et de Phantasy Star Online – s'éclate à After Burner sur son téléphone portable, grâce à l'I-Mode (le Wap Japonais, donc réussi). On est loin du Snake... / Les Edgar, co-fondateur de Bullfrog et co-auteur de Populous, Magic Carpet et des Dungeon Keeper quitte sa boîte pour Start ! Games. Une société totalement inconnue. Intriguant /]

[PRISE DE CONSCIENCE : pour Edward Castronova, professeur d'économie à l'université d'État de Californie, le continent Norrath d'Everquest, est le 77e pays le plus riche de la planète Terre, la nôtre. Ses habitants ont un revenu équivalent à celui de la Russie. Et comme la monnaie (virtuelle) s'échange contre des dollars sur les sites de vente aux enchères, il y a un vrai cours pour cette monnaie. Qui dépassait même la valeur du yen : 0,010 dollar pour un yen, contre 0,017 dollar pour une pièce de platine / 3 000 réfugiés pakistanais ont réclamé un vrai passeport pour Ladonia, un pays virtuel, œuvre de l'artiste suédois Vilks. Flippant /]

[ERRATUM : une inversion a eu lieu à la page 75 du dernier numéro de Gen4. C'est Kalisto, et non In Utero, qui a déposé le bilan suite au refus de la COB de recapitaliser la société /] ■

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 707 170**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en !

CATALOGUE COMPLET :

Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 707 170**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**mobiles** fr

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez *VRAIMENT* votre mobile!

0899 70 71 70

Aussi par internet **www.mobiles.fr** — Et par minitel! **3617 MONMOBILE**



VIDÉO

Alone in the dark	56 659 Final Fantasy: thème	56 960 Head hunter	56 678 Parasite Eve
Crash Bandicoot	56 607 Final Fantasy: victoire	56 961 Max Payne	56 763 Red faction
Devil May Cry	56 959 Golden sun	56 937 Metal gear sd: 2	56 674 Resident Evil
Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 783 Red Faction
Driver 2	56 962 Gta III	56 782 Metal gear sd: thème	56 963 State of emergency
Final Fantasy: chocobos	56 781 Half Life	56 900 Onimusha	56 809 Silent Hill 2
Final Fantasy: intro	56 875 Harry Potter	56 673 Pac man	56 609 Tomb Raider

D / JAZZ / CLASSIQUE

Besame mucho	56 765 Hotel California	56 757 Oye como va	56 910 The girl grom ipanema
Beethoven: 5ème	56 631 I will survive	56 883 So what	56 764 We are the champion
Beethoven: 9ème	56 881 Lettre à Élise	[illegible] Summertime	56 913 Yesterday

ES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

1 rue Sésame	56 802 Code Quantum	56 920 Le maillon faible	56 934 On a tout essyé
30 millions d'amis	56 819 Cosmos 99	56 629 La panthère rose	56 922 Qui veut gagner...
20h de TF1	56 652 Dallas	56 735 Les cités d'or	56 815 Petite maison...prairie
Agence tous risques	[illegible] Dragon Ball Z	[illegible] Les simpsons	[illegible] Sacrée soirée
Albator	56 893 Famille Adams	56 891 Les têtes brulées	56 716 San ku kaï
Ally Mc Beal	[illegible] Fort Boyard	56 943 Looney Tunes (générique)	56 705 South Park
Amicalement votre	[illegible] Friends	56 709 Loft Story	56 876 Star Academy
Animaux du monde	[illegible] Goldorak	[illegible] Mac Gyver	[illegible] Starsky & Hutch
Arnold & Willy	56 635 H	56 687 Magnum	56 946 Teletubbies
Benny Hill	56 929 Happy days	56 601 Maya l'abeille	56 707 Twin Peaks
Big Dil	56 818 Hawaï police	56 858 Millenium	56 728 Un gars, une fille
Brigades du Tigre	56 847 K2000	[illegible] Mission Impossible	56 683 Urgences
Buffy ctre vampires	56 602 L'île aux enfants	56 931 Morning live	[illegible] Ushuaïa
Capitaine Flam	56 733 L'inspecteur Gadget	56 944 Muppet Show	56 947 Woody Woodpecker
Chapeau melon...	56 945 L'homme qui valait 3 mlrds	56 816 Mystères de l'ouest	[illegible] X-Files
Chapi Chapo	56 611 La croisière s'amuse	56 714 Olive et Tom	56 833 Zorro

MS

20th Century fox	56 875 Harry Potter	[illegible] Le bon, la brute...	56 679 Star Wars
Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 957 Les bronzés: l'a du soleil...	56 743 Taxi
Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 948 Les bronzés font du ski	56 755 Terminator 2
Blues Brothers	56 639 James Bond	56 753 Matrix	56 888 The full monty
Brazil	56 793 Jeux interdits	56 604 Men in Black	56 890 Top Gun
Délivrance	56 740 L'exorciste	56 641 Pulp fiction	56 742 Titanic
Ghost Dog	56 655 La boum	56 718 Rocky	56 695 Wild wild west
Grease	56 747 La plage	56 741 Scream	56 752 Yamakasi

P / RnB

Belsunce breakdown	56 799 Family affair	56 788 La haine	[illegible] Stan
Bow wow	56 685 Gangsta's Paradise	[illegible] Men in Black	[illegible] Survivor
Cendrillon du ghetto	56 690 Ghetto supa star	56 646 Miss california	56 632 The next episode
Clint Eastwood	56 905 Gaz-L	56 938 On ne peut pas plaire...	56 770 U remind me
Come with me	56 796 Ghost Dog	56 621 R n'b 2 rue	56 619 Walking away
Elle te rend dingue	[illegible] I got 5 on it	[illegible] Real slim shady	[illegible] What's my name
Fallin	[illegible] It wasn't me	[illegible] Regulate	[illegible] Wild wild west

P / ROCK

Californication	56 964 Island in the sun	56 763 New year's day	[illegible] Still loving you
Cocaïne	56 769 Le vent nous portera	56 641 Pulp fiction	56 762 Sunday bloody sunday
Here comes the sun	56 696 Me gustas tu	[illegible] Stairway to heaven	56 949 Walk on the wild side

NCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

Aerodynamic	56 901 I'm real	56 81? Popstars (générique)	[illegible] Toutes les femmes de ta vie
Attomic Kitten	56 631 I will survive	56 626 Pres de moi	56 904 Une étincelle
Can't fight the moonlight	56 771 It's raining men	56 897 Seul	56 709 Up & down (Loft)
Can't get you out...head	56 902 J'ai tout oublie	56 636 Sex bomb	56 801 Uptown girl
Daddy DJ	56 876 La musique	56 778 So I begin	56 878 Wassup
Gimme, Gimme, Gimme	56 939 Millesime	56 621 Starlight	[illegible] You rock my world

GGAE / ANTILLES — **RAÏ**

Ba moin en ti do	56 759 Jammin'	56 758 No woman no cry	56 697 Aïcha
Could you be loved	56 955 Kole sere	56 953 Vas-y Franky	[illegible] Didi
Dépareillé	[illegible] Many rivers to cross	56 771 Trop peu de temps	56 725 Sidi Hbibi

MNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

Hymne Algérie	56 660 Hymne France	56 720 Hymne Portugal	[illegible] Pub Dim
Hymne Allemagne	56 650 Hymne Israël-Hatikva	56 669 Hymne Tunisie	[illegible] Pub Levi's
Hymne Chine	56 663 Hymne Italie	56 650 Pin Pom (pompiers)	56 700 L'ami Ricoré
Hymne Espagne	56 892 Lasciate mi cantare	56 951 L'internationale	56 701 Pub Nescafé-Colegiala
Hymne Etats Unis	[illegible] Hymne Maroc	56 951 Le temps des cerises	56 810 Pub Nescafé-Open up

…ERIES Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson:** R320s-R380-…-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola:** 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips:** 238-268-Ozeo-Xenium **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **LOGOS Nokia:** 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **…S GEANTS Nokia:** 33xx-5510 **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **CARTES POSTALES Nokia:** 32xx-…-5510-62xx-63xx-65xx-7650-82xx-83xx-88xx **Ericsson:** R520-T20e-T29s-T39m. **Alcatel:** 311-511.

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 707 170** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il va s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!





Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132	133	134
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H
2	22	222	3	33	333	4	44
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

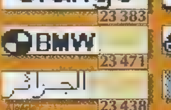


Pas de perso: le logo sera centré!

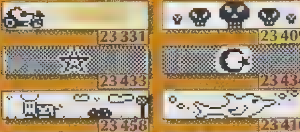
3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 707 170** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!





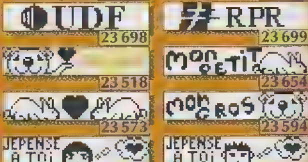






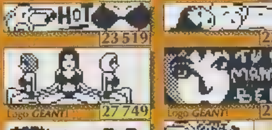






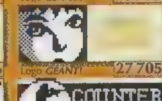




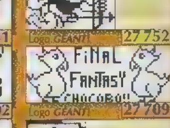




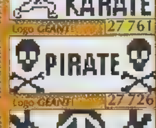










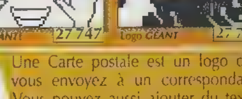












4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page. Appelez le **0899 707 170** ou le **3617 MONMOBILE** choix *"Carte postale"*. Et laissez-vous guider, c'est très rapide!





5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez) sur votre mobile ou en faire profiter vos amis, c'est très simple: il vous suffit d'appeler le **0899 707 170** ou le **3617 MONMOBILE** choix *"Dessinez votre logo"* et ce vous laisser guider.

3615 **0892:** 0,34 €/MN **3617:** 0,84 €/MN **0899:** 1,35 € + 0,34 €/MN

Tu t'es vu qua

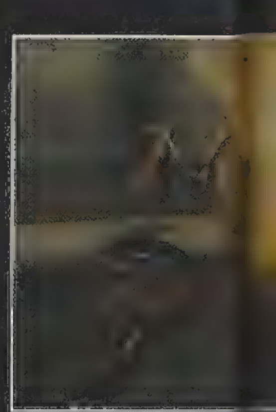
Violence et jeux vidéo : l'industrie et les joueur

Le jeu vidéo est violent. C'est un fait. Indéniable. Il est même dangereu selon la presse généraliste qui, après avoir fait de ce thème un fond de commerce, n'en finit plus de tirer à boulets rouges sur l'industrie. De fustiger joueurs et derniers hits (GTA 3, Medal of Honor, Wolfenstein). N'empêche que le jeu vidéo constitue aussi, pour les plus jeunes, le moyen d'accès principal à la culture et à l'Histoire. Gen 4 en a eu marre – sans doute autant que vous – de se faire resservir ce genre de plats. Enquête.

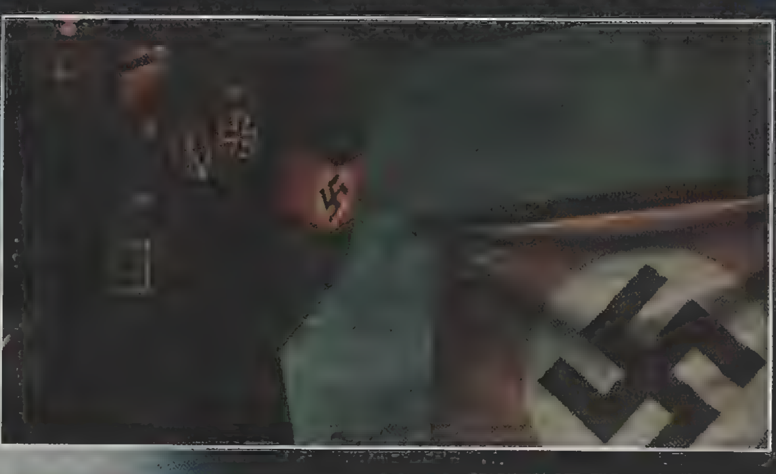














nd tu jXues !

s'exprime

Propos recueillis par Sébastien Lubrano

Commentaires de Raz







Violence et jeux vidéo : l'industrie s'explique

Sans pour autant donner dans l'angélisme, la rédaction a donc convié autour d'une table d'un bon resto parisien trois figures du marché pour faire le point sur ce sujet largement débattu et rebattu. Le résultat est là. Consensuel ou surprenant selon les actes, le débat a louvoyé entre commedia dell' arte et sincère tragédie. Le bâton a frappé... Le rideau se lève.

ACTE 1 : les forces en présence

Un joueur de renom devait compléter le trio suivant. Malheureusement, son métro était en panne de batterie, et son réveil s'était fait la malle dans la nuit avec sa paire de baskets fétiche. Trop dur... Mais chut... Les personnages s'avancent.

Hervé Pasgrimaud est délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell) depuis 1995. Il a été l'un des principaux artisans de la mise en place du système de classification par tranches d'âge des jeux vidéo.

Antoine Villette, fondateur de DarkWorks, studio de développement français qui s'est illustré avec Alone in the dark IV, est président de la très récente Association des producteurs d'œuvres multimédia (Apom).

Cédric Lagarrigue est directeur général de Focus Home Interactive, éditeur et distributeur à succès. Il a suivi de près la carrière – lucrative – de Sudden Strike, jeu de stratégie en temps réel. Ce titre, qui possède en effigie sur son pack un beau soldat de la Wehrmacht, met aux prises différentes armées de la seconde guerre mondiale.

ACTE 2 : la violence en question

Vaste sujet, s'il en est, mais qui aura accouché d'une souris. Revue de tirades :

A. V : « Le jeu vidéo est violent parce que les enfants sont violents. Ce n'est pas l'inverse ! »

H. P : « L'agressivité est dans le règne vivant l'élément moteur de la survie. La civilisation est un moyen de contenir l'agressivité individuelle, animale, chez


Hervé Pasgrimaud

tout le monde pour permettre la vie en société. Quand on parle de la classification des jeux, on parle d'un élément de vie en société. On n'est pas en train de parler de la nature humaine. La nature humaine, quand elle n'est pas encore très cultivée, c'est le cas de l'enfant par définition, est effectivement plus instinctive, plus agressive. »

C. L : « GTA 3 a été un des jeux que j'ai le plus apprécié cette année. Il n'empêche que quand j'ai terminé une partie, je ne vais pas écraser tout le monde sur le périphérique ou dans la rue. Ce jeu propose un univers d'interdits, un défouloir. C'est donc au joueur de faire la part des choses entre la réalité et le jeu vidéo. GTA 3 en ce sens est suffisamment barré pour bien montrer que c'est quelque chose de complètement fou qui se passe dans une ville qui n'existe pas au jour d'aujourd'hui. Le joueur comprend tout à fait que ce qu'il fait à Liberty City n'a rien à voir avec la réalité. Par contre, je trouve intéressant d'offrir aux joueurs un défouloir, qui pour certains va leur passer certaines pulsions qu'ils pourraient avoir dans la vie réelle. »

H. P : « En réalité quand on s'incarne dans un personnage de jeu vidéo, positif ou négatif, on fait deux choses : se divertir et se défouler. La plupart du temps, mis à part quelques cas cliniques, les gens savent qui ils sont et pourquoi ils sont en train de jouer. »

Les jeux vidéo sont violents car nous le sommes, les joueurs font bien la part des choses, voilà en substance comment le thème central du débat a été balayé d'un revers de phrases. Ces explications, quoique pertinentes, demeurent un peu partiales. Pratiques, elles déchargent l'industrie du jeu de ses responsabilités. Et là, on dit non !!!

ACTE 3 : le jeu vidéo et l'Histoire

Cibles des attaques de la « grande presse », Medal of Honor et Return to Castle Wolfenstein, qui ont pour cadre la seconde guerre mondiale, ont monopolisé l'attention. Il était question de morale, mais aussi de violence, peut-être plus insidieuse et dommageable. De la possibilité d'incarner un Waffen SS en mode multijoueurs à la reproduction des symboles nazis, tout fut passé au crible. Sans tabou.

A. V : « Interdire la représentation d'un tel symbole – la croix gammée –, avec tout le poids qu'il représente, semble a priori non justifié. Maintenant si l'on veut vraiment que les choses soient efficaces et que le monde progresse, c'est un symbole qui doit sans arrêt


Cédric Lagarrigue

être accompagné par le rappel de ce qu'il symbolise. C'est vrai qu'aujourd'hui dans le jeu vidéo, il n'est pas accompagné de cette « explication ». Il est livré ex-abrupto et utilisé dans certaines typologies de jeu pour autre chose que rappeler la Shoah...Et c'est là où c'est délicat.»

C. L : « Le jeu vidéo doit ausssi être proche de la réalité, sinon le joueur sera déçu. On ne peut rendre ridicule une armée allemande sous prétexte que ce n'est pas très politiquement correct. »

H. P : « Le système allemand interdit la reproduction de la croix gammée. Cinquante ans après un conflit, répugnant à beaucoup d'égards, la simple représentation d'un symbole est considérée comme quelque chose d'inconstitutionnel, justifiant l'interdiction d'un jeu. Franchement, je ne comprends pas... »

A. V : « L'important pour moi est la connaissance de cause. Je me sens capable de choisir le camp SS en connaissance de cause. Mais je ne suis pas certain que tout le monde puisse le faire... La croix gammée risque de devenir non plus un symbole d'infamie, mais un symbole de puissance, et là je dis personnellement, danger. »

C. L : « Aucun jeu commercialisé aujourd'hui, dans les proportions d'un Medal of Honor ou d'un Wolfenstein, ne véhicule l'idéologie nazie. Par contre, il peut toujours y avoir récupération comme pour un film, un livre ou une bande-dessinée. Pour la sortie de Sudden Strike, qui était aussi assez compliquée, Focus s'est vraiment assuré qu'il n'y ait aucun dérapage. Nous avons réalisé un contrôle en amont auprès des différentes communautés de joueurs. Nous ne voulions absolument pas que le jeu soit récupéré. »

Sur un sujet aussi sensible, il est parfois difficile de prendre position. Force est de constater que nos invités ont eu le courage de leur opinion. Incarner un SS n'est pas préjudiciable dans la mesure où l'on sait ce qu'était un SS. Cela se défend. Mais au fond, n'y a-t-il pas un grave danger de banalisation ? En ce sens, la proposition d'Antoine Villette d'accompagner ce genre de jeu d'une sorte de référent historique et culturel doit être encouragée.

ACTE 4 : pour un monde meilleur…

Le jeu vidéo est violent. Certes. Mais que faire alors pour que cette violence ne se transpose pas du numérique à la réalité ? Toutes les familles de France sont appelées à la rescousse.

H. P : « Le contrôle de l'accès aux jeux vidéo ou au contenu sur Internet est soit une affaire publique, donc c'est l'État, soit une affaire privée, alors c'est la famille. Il faut donc mettre à la disposition de la famille des outils, comme le contrôle d'accès parental ou le système de classification, pour qu'elle puisse librement faire son choix. La famille doit être rappelée à ses responsabilités. »

A. V : « Tout jeu offre au joueur un espace de liberté dans lequel il est capable de se comporter d'une manière ou d'une autre. La question est de savoir si le développeur et l'éditeur doivent favoriser les comportements sociaux et pénaliser les comportements asociaux ? En gros, dans GTA 3, est-ce qu'on doit avoir du malus quand on écrase les piétons et du bonus quand on les évite ? Est-ce que le développeur peut prendre ça en considération et le faire ? La réponse est oui… Mais ça se vendra moins bien ! »

L'appât du gain serait-il un vecteur de violence ? C'est en tout cas clairement implicite dans la déclaration non consensuelle du président de l'Apom. Et là, bravo ! En revanche, vouloir responsabiliser la famille, dans une société où justement l'éclatement de la cellule familiale devient chaque jour de plus en plus évident, paraît difficile à mettre en œuvre, pour ne pas dire inapproprié. Il faudra trouver un autre bouc-émissaire…


Antoine Villette

ACTE 5 : les aveux

Entre le dessert et le café, les langues se sont déliées. Des dérives possibles sur le Net au danger de récupération comme sur Sudden Strike, le ton était à la confidence.

C. L : « On a eu un problème sur Sudden avec un partenaire Goa, mais il a été résolu en cinq minutes car on avait mis pas mal de garde-fous avec des gens très vigilants qui géraient les communautés. Mais il y a toujours des dégénérés qui peuvent débarquer sur une partie en réseau de Sudden Strike, de Quake ou autre, et contre ça, on ne peut rien faire. »

A. V : « Même quand on bousille de l'alien, il y a toujours quelque chose derrière. D'une part de l'agressivité, d'autre part du rejet de l'étranger. Cependant, des jeux comme Hooligan ou Nettoyage Ethnic sont marginaux par rapport au reste de l'industrie. On est dans le rapport du tract avec la publication officielle. On empêchera jamais personne de pourrir des boîtes aux lettres de pamphlets infamants ou extrêmement tendancieux. » « La prise de conscience ou la censure intervient à peu près à toutes les étapes de création d'un jeu : du dossier concept jusqu'à la distribution. On a quand même du développeur, de l'éditeur, du distributeur, du Sell de manière indirecte, un certain nombre de niveaux d'intervention en France. C'est relativement bien régulé et on a en plus, sur les consoles, le contrôle des constructeurs. Tous les gens que je connais dans le développement de jeu vidéo et que je respecte me surprendraient énormément à développer des contenus très tendancieux. »

C. L : « Il y aura toujours des dérapages, mais en même temps il ne faut pas oublier qu' il y aura toujours une communauté assez forte capable de réguler ce qui se passe aussi sur le Net. Sur Sudden Strike, on a vu, comme je vous le disais, apparaître quelques clans extrémistes, qui très rapidement ont été bannis par les joueurs. Sur Internet, c'est aux gamers de faire la police. »

EPILOGUE :

Il est vrai que nos convives ne sont pas « les maîtres du monde » du marché du jeu (comme ils se sont plu à nous le répéter), mais leurs commentaires nous livrent un bon éclairage sur le sujet. La violence, parce qu'elle est inhérente à l'homme, est présente dans le jeu vidéo. Rien de plus. Ils consentent à demi-mot qu'ils ont bien évidemment leur responsabilité en la matière. Mais ils ne sont pas prêts à assumer l'encombrant présent. Préoccupés, ils le sont. En particulier quant à la possible récupération de certains titres qui ont pour arrière-plan des périodes historiques sensibles. Au final, ce vaste problème – qui n'est pas plus inquiétant dans l'univers du jeu que dans le cinéma ou le livre – nécessite la vigilance de tous, développeurs, éditeurs, distributeurs. Et joueurs. ■

INTERVIEW DE SERGE TISSERON

« Le jeu vidéo est préoccupant car il est trop facile. »

Psychiatre et auteur de nombreux ouvrages sur les effets des images sur les enfants et adolescents, dont le dernier en date *Petites mythologies d'aujourd'hui*, Serge Tisseron rebondit sur les débats de notre table ronde et analyse pour nous les principaux dangers qui guettent le jeu vidéo, en particulier la violence émotionnelle. Morceaux choisis.

La violence en question

« Les gens qui prétendent : “ *la violence est dans les jeux vidéo* ”, veulent en fait se rassurer eux-mêmes pour ne pas voir qu'elle est ailleurs. Les jeux vidéo créent des émotions fortes parce que les gens cherchent des émotions fortes, voilà tout. En revanche, le fait qu'ils les cherchent ne veut pas dire, en particulier pour les enfants, qu'ils vont pouvoir les gérer. »

« Demander aux développeurs de concevoir des jeux qui mobilisent moins de charges émotionnelles serait une erreur. Les jeux vidéo obéissent à la logique de tous les jeux. Je me souviens que mes parents ne voulaient pas qu'on joue au Monopoly parce qu'on s'énervait trop. »

Le jeu vidéo et l'Histoire

« Dans Medal of Honor, il y a une volonté manifeste de cacher le visage de la mort, tout comme de faire disparaître les cadavres au fur et à mesure. Si on conçoit des jeux qui prétendent s'approcher au maximum de la réalité historique pour les uniformes, les plans de campagne, les armes, alors que l'on fasse aussi des jeux qui s'approchent de la vérité historique pour l'horrible, l'abomination. Que l'on montre des gens qui luttent dans les tranchées contre des rats et pas contre des ennemis ! Cette démarche aurait un caractère violent, mais au moins elle ne risquerait pas de présenter, de manière de plus en plus réaliste, la guerre comme quelque chose de propre. C'est ce qu'a eu le courage de faire Spielberg avec *Il faut sauver le soldat Ryan*. Il a montré toute l'horreur du débarquement.»

Le danger

« Un jeu qui vous met dans la peau d'un super combattant, qui est blessé sans jamais mourir, qui arrive à tuer ses adversaires facilement, conduit à une sorte d'idéalisation du surhomme. Le joueur est alors dans la peau d'une machine à tuer et c'est ça qui est terrible à gérer. »

Épilogue

« Le jeu est extrêmement médiatisé. Il passe par une symbolisation corporelle extrême. Un geste réel est transformé en un geste extrêmement symbolique et codé comme un langage. Il n'y a donc pas de risque de confusion entre réalité et fiction. En revanche, le danger est d'inviter de plus en plus des joueurs à l'exaltation de la puissance en passant de plus en plus sous silence la souffrance et la mort. »

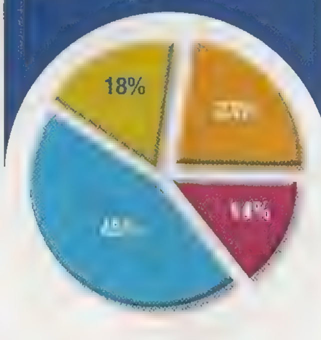
Violence et jeux vidéo : les joueurs s'expriment

Le sondage réalisé sur Gen4pc.com aura démontré au moins une chose : les gamers ne sont pas tous des fanatiques de pixels et d'hémoglobine ; il met à terre pas mal de clichés : un joueur n'est pas un individu coupé de son époque, encore moins de son passé. Près de deux cents d'entre vous (moyenne d'âge : 20 ans. Plus jeune : 11 ans. Plus âgé : 50 ans) nous ont laissé leur avis. Au final, un adage ressort : « Le jeu, rien que le jeu ! ». Lucides, mais pas toujours prêts à tout.

RETROUVEZ TOUS LES RÉSULTATS DU SONDAGE SUR LE SITE DE GEN4 : WWW.GEN4PC.COM

QUESTION 1

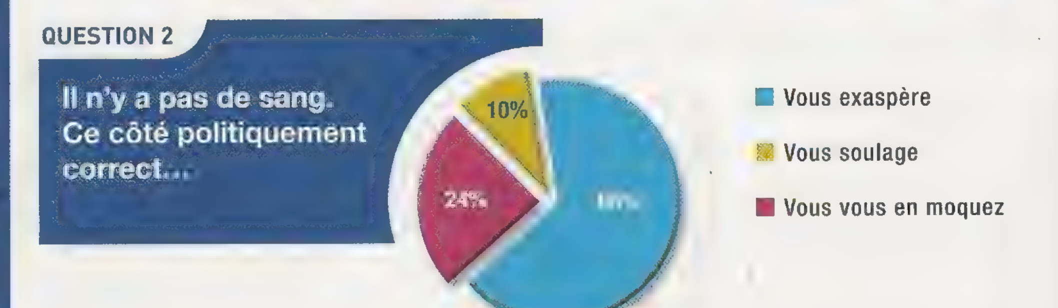
Dans le mode multijoueurs de Medal of Honor, il est possible de jouer les SS (troupes d'élite allemandes). Est-ce que cela vous gêne ?



- Un peu
- Pas mal
- Pas du tout
- Au contraire, c'est amusant

QUESTION 2

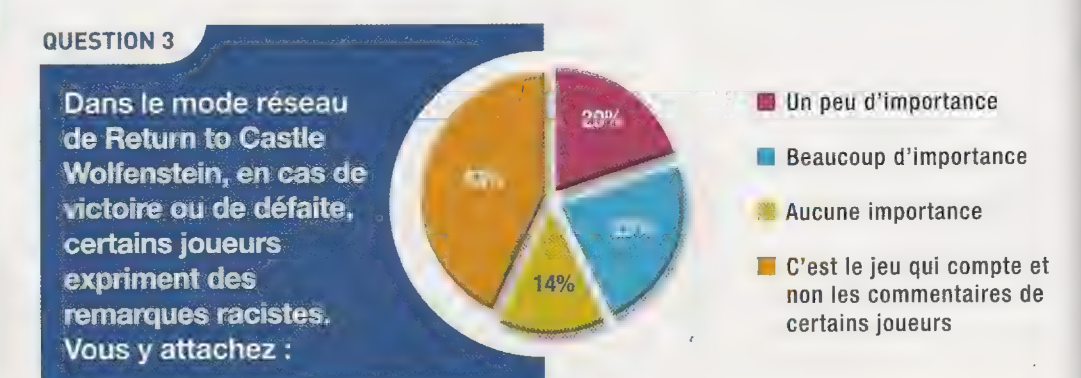
Il n'y a pas de sang. Ce côté politiquement correct...



« Non. L'idée de pouvoir jouer les deux camps est originale. Cependant il faut avoir une certaine distance avec les faits passés, c'est une obligation à mon sens. »

QUESTION 3

Dans le mode réseau de Return to Castle Wolfenstein, en cas de victoire ou de défaite, certains joueurs expriment des remarques racistes. Vous y attachez :



QUESTION 4

TA3 débarque sur C. Il s'agit incarner un petit alfrat et de mener bien des missions pour la mafia. Toutes sont plus mmorales les unes que les autres. Et, e jeu est super ien réalisé.

20% · 5% · 75%

- C'est fun
- Le thème est gênant
- C'est scandaleux

QUESTION 5

Hooligans vous propose de manager un club de Hooligans et de semer la violence dans les principales villes d'europe. Est-ce que ce thème vous semble trop proche de la réalité ?

27%

- Rien à faire
- Un peu
- Beaucoup

QUESTION 6

WWII Online est un univers persistant qui retranscrit la seconde guerre mondiale. Alors que les développeurs sont restés particulièrement neutres, certains joueurs ont créé des groupes nazis. cela vous gêne…

34% · 33% · 33%

- Un peu
- Beaucoup
- Pas du tout, c'est le jeu qui compte

« Est-ce que ça gêne les gens de lire " à l'Est rien de nouveau " alors que les héros sont des soldats allemands ? »

QUESTION 7

Doit-on faire une différence entre jouer le méchant dans un univers fantastique ou de science-fiction et un univers qui se base sur des faits réels ?

56% · 44%

- Oui
- Non

QUESTION 8

Qu'est-ce qui vous choque le plus ? Le fait que les développeurs vous proposent de jouer un nazi ?

20% · 80%

- Oui
- Non

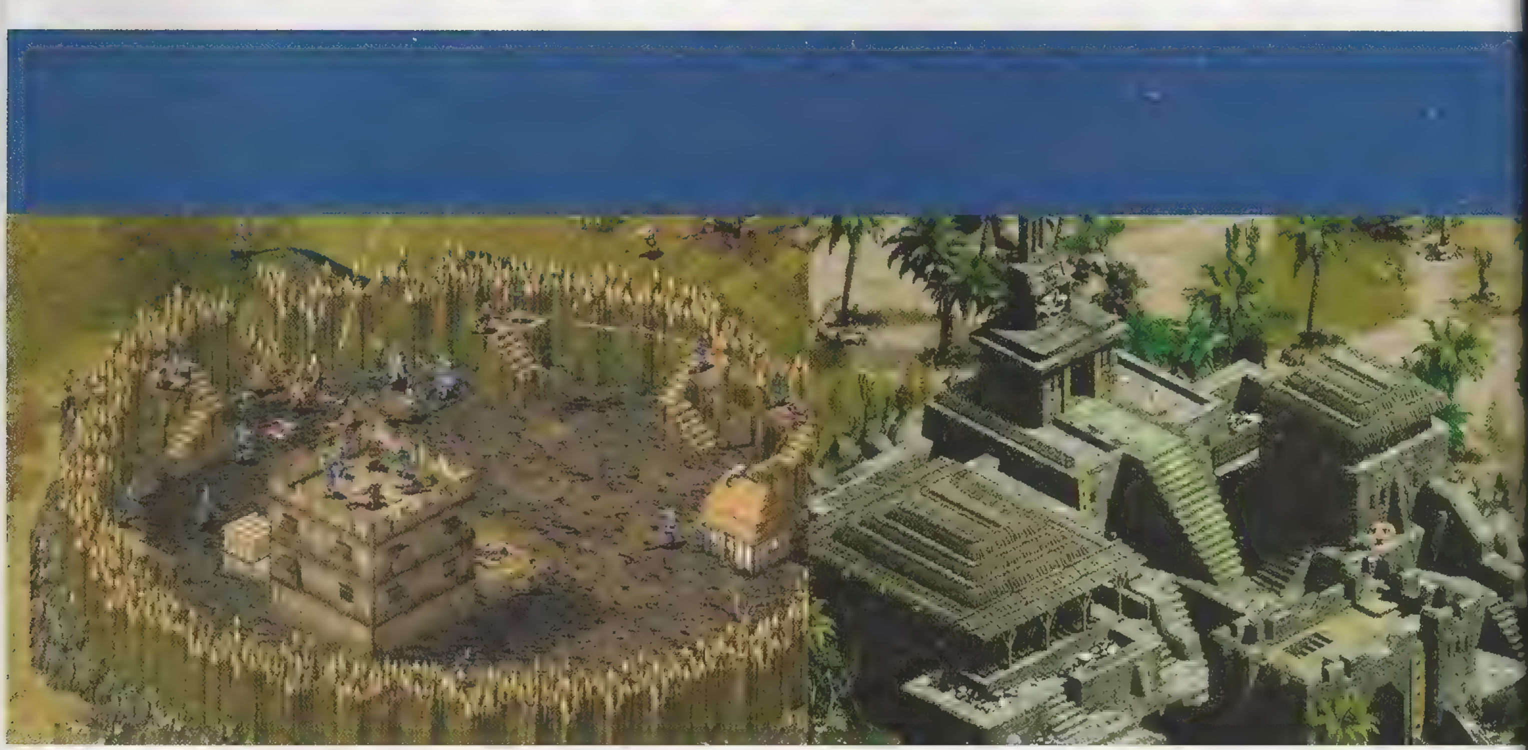
QUESTION 9

Le fait que certains joueurs organisent des groupes nazis dans un jeu qui n'était pas prévu pour cela à l'origine ?

24% · 76%

- Oui
- Non

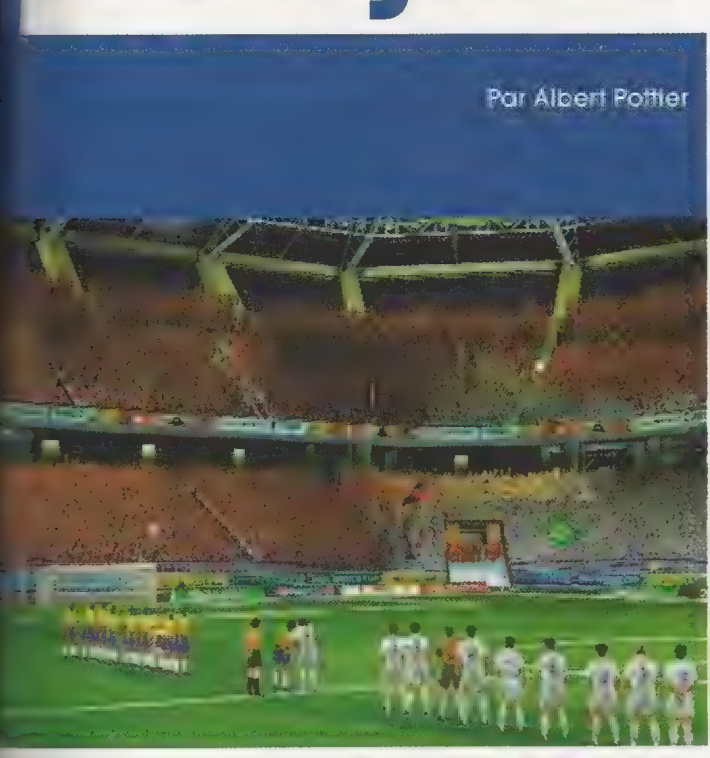
La localisation



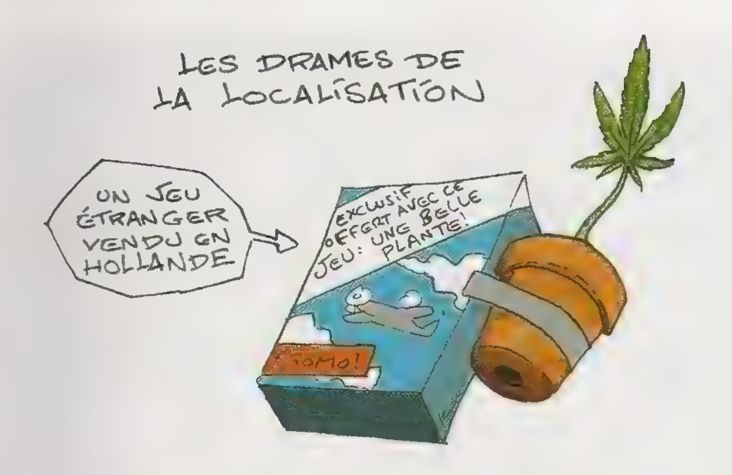
De gauche à droite : Stronghold, Cossack, Fifa, Everquest, Ultima Online

des jeux vidéo

Par Albert Pottier



Les Italiens ont un jeu de mot qui pourrait se résumer par Traduire, c'est trahir. Il faut reconnaître qu'aussi bonne soit la traduction, il est impossible de transposer exactement une idée d'une langue à une autre. Cela s'applique autant aux livres qu'aux films en passant par les restaurants rapides ! Si le Big Mac est universel, le Royal Cheese devient le Quarter Pound aux États-Unis et le Royal TS en Allemagne ! C'est d'ailleurs paradoxal quand on pense que l'idée originale de Ronald McDonald était de proposer le même burger dans le monde entier... Mais alors... pourquoi localise-t-on ? Pour vendre davantage !



Le jeu vidéo n'y coupe pas. Comme toutes les industries de loisirs, la localisation est indispensable. Vitale. Les finesses vont beaucoup plus loin que les simples questions de langues. Grammaire, culture, codification des caractères et chimie des couleurs, tout se mêle en un véritable bouillon de culture pour ingénieur en mal de névralgie. Afin de bien comprendre les implications de la localisation, prenons quelques exemples de produits. Et déroulons le processus.

Quand localisation rime avec ballon

2002 étant l'année de la Coupe du Monde, nous allons avoir notre lot de nouvelles simulations de football. Certains arriveront peut-être sur le marché avec de nouveaux produits, d'autres remettront au goût du jour des licences qui ont fait leurs preuves. C'est le cas de FIFA World Cup d'Electronic Arts. Voilà un produit remarquable à bien des égards. Tout d'abord, le jeu est développé au Canada, en clair dans un pays dont les habitants comprennent au football ce que les Lapons peuvent comprendre à la sécheresse... c'est-à-dire rien ou presque. Mais grâce à la passion de quelques programmeurs et l'application des départements de tests dans le monde, le jeu est sans aucun doute la plus importante vente d'Electronic Arts (plus de 6 millions de pièces) ! De plus, les droits sont négociés pour toutes les équipes nationales.
Et tenir à jour une base de données de plus d'un millier de joueurs juste pour la Coupe du Monde, ce n'est pas rien. Enfin, la traduction du jeu se fait en neuf langues et pour cinq plateformes...
Le seul processus de test dit « de localisation » s'étale sur plus de deux mois.

En disséquant une stratégie par le menu

Si FIFA est l'une des simulations de football les plus vendues au monde, c'est en partie grâce à la localisation très précise et pointue. Tout commence par une phase de « feedback », c'est-à-dire savoir ce que pensent les joueurs du produit. Les bureaux disséminés à travers le monde sont interrogés et fournissent les statistiques et impressions qui remontent de leur clientèle. Ces remarques couvrent tous les aspects du jeu, depuis la jouabilité, l'équilibre des niveaux, la sensibilité de l'arbitre et l'évaluation des joueurs. Une fois réunies, les informations sont transmises aux équipes de développement qui amélioreront telle ou telle partie du jeu pour satisfaire le plus grand nombre.
Lorsque la nouvelle mouture est prête, les textes sont envoyés aux territoires qui vont se charger de la traduction brute et la renvoyer au studio de développement. Cette phase va permettre d'intégrer les textes au jeu pour l'étape suivante. Simultanément, les bureaux internationaux se chargent de l'enregistrement des voix destinées aux commentaires. Une fois de plus, le marketing intervient afin de tirer le meilleur profit de ces talents vocaux. Dans chaque pays, il s'agit très souvent d'un ou deux commentateurs de renom. Ainsi dans la version française, c'est le duo de CANAL + (Thierry Gilardi, Olivier Rouyer) qui tient la vedette dans FIFA World Cup 2002. En Espagne, Manolo Lama et Paco Gonzalez tiennent ces rôles. Le premier est très connu en tant que commentateur des matchs sur Telemadrid et à la SER (1re station radio sur le sport en Espagne), le second est le patron de la branche football de la SER. En Allemagne, Wolf-Dieter Poschmann (patron de la rédaction des sports de la ZDF et commentateur depuis 1993) et Joerg Dahlmann (principal commentateur de Premiere – télévision à péage allemande – et spécialiste du championnat allemand mais aussi des grands matchs en Autriche, France, Espagne, Italie et Argentine).

> Le seul processus de test dit "de localisation" s'étale sur plus de deux mois.

Autre domaine d'intervention du marketing dans la phase de localisation d'un produit tel que FIFA : le design du package. Cette boîte qui nous saute aux yeux dans le magasin et qui encombre nos étagères quand nous avons terminé de jouer... Pour elle, il faut choisir le joueur qui saura provoquer une réaction chez les acheteurs potentiels. Tout un art ! Même si certains internationaux commencent à faire vibrer de nombreux fans de

INTERVIEW DE SAMER RAAD, COORDINATEUR DE TEST CHEZ EAC

En quoi consiste le travail de coordinateur de test ?
Essentiellement à manager les équipes de test de localisation pour les marchés européen, japonais et coréen. Cela représente environ vingt personnes qui passent en moyenne six semaines à tester un produit comme FIFA World Cup. Mais nous avons aussi des permanents qui parlent plusieurs langues et viennent d'horizons différents (Europe et Amérique du Nord).

Combien d'heures de travail représente le test d'un produit comme FIFA ?
Le prétesting représente trois cents heures de travail à peu de choses près, la phase de test est beaucoup plus lourde... six semaines de travail de soixante heures au moins ! Multipliez ça par le nombre de gens impliqués (environ 15 à 20) et vous aurez une idée assez précise de ce que représente ce genre de test.



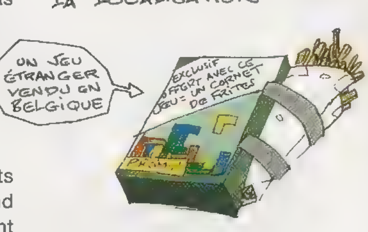
Etes-vous un fan de football et quelle est votre équipe favorite ?
Oui, un grand fan même. Mais je ne pense pas que soit nécessaire pour faire notre travail. C'est un atout mais absolument pas un pré-requis. Ça aide à comprendre les stratégies du jeu, permet d'être plus clair sur la description des bugs et autres évènements dans le jeu. Dans FIFA World Cup, mon équipe favorite est l'équipe de France et mon club préféré est celui de Thierry Henry, Arsenal London.

Quels jeux aimeriez-vous avoir à localiser, mise à part les simulations sportives ?
Hmmm... je ne sais pas. Jusqu'ici, j'ai essentiellement travaillé sur FIFA, NHL et SSX Tricky. J'ai aussi travaillé sur James Bond Agent under Fire (007 James Bond : Agent pour cible) mais ce n'est pas du tout la même chose que SSX ou NHL.
Et vous auriez aimé faire la localisation de produits comme Medal of Honor ou Sim Golf ?
Certainement pas de Sim Golf ! Il y a trop de texte !

Et pour terminer, quelle est la partie de votre travail que vous aimez le plus ? Et le moins ?
De loin, c'est la richesse culturelle de l'équipe que j'apprécie le plus. Je travaille avec des Allemands, des Espagnols, des Français et c'est très agréable. Ce qui me dérange le plus est sans doute la répartition des horaires. Certaines périodes sont très éprouvantes physiquement et pour la vie familiale.



qu'ils ne constituent pas une « agression » ou ne rappellent pas une chanson discutable pour un autre pays.



Coûts et Coups !

Il faut bien se dire que tout cela n'est pas gratuit Hormis les coûts de traduction, il reste un grand nombre de postes qui nécessitent des investissements importants. Premier de ces postes, les voix et tout l'univers sonore du jeu. Plus de douze mille commentaires différents, le nom de neuf cents joueurs prononcés dans neuf langues, ces « petits détails » représentent des heures d'enregistrement en studio professionnel... Imaginez que le prix d'entrée de ces studios est de l'ordre de 300 euros de l'heure, cachet des artistes non compris. Comme dans de très nombreux jeux aujourd'hui, on trouve aussi des vidéos, des interviews, des « bonus » sur lesquels il va falloir localiser. Couper la réplique de ce commentateur qui s'emballe au sujet du football d'Extrême-Orient et dit « *Bof de toute façon, un Coréen ou un Japonais... sur un terrain c'est la même chose* », réajuster le niveau sonore d'une interview en plein stade, ajouter les sous-titres hébreux, grecs, coréens, japonais et européens sur l'ensemble de la durée des vidéos... Voilà de quoi faire plaisir aux vendeurs de polices de caractères et de quoi alourdir un peu plus l'addition. Quand on sait que le prix d'un magnétoscope numérique professionnel (Beta Num) est l'ordre de 1 400 euros, vous imaginez bien que le technicien qui maîtrise l'outil n'est pas gratuit non plus.

Imaginez que le prix d'entrée de ces studios est de l'ordre de 300 euros de l'heure

Pendant la phase de préparation de la version dite de « test territorial », FIFA nécessite une équipe de huit personnes qui vont checker la qualité générale des traductions, vérifier que les textes rentrent correctement dans les espaces qui leur sont impartis, etc. Cette phase de prétesting s'étale sur environ deux mois.

football, on peut douter que Hidetoshi Nakata puisse attirer le regard d'un joueur français... C'est néanmoins la star de FIFA Japon et le tout premier joueur nippon à intégrer un club européen (AS Parme – Italie). Chaque pays va donc avoir son propre package. La France profite de Thierry Henry dans son maillot national et le Royaume-Uni de la version Henry dans le maillot d'Arsenal. L'Allemagne présente Gerald Asamoah de Schalke 04 tandis qu'Iker Casillas du Real Madrid fait le bonheur des *aficionados* espagnols.

Dans le même esprit, on retrouve dans FIFA World Cup 2002 les chants des supporters pour essayer de coller à l'ambiance du stade. Ainsi, on entendra la foule scander « *Brazil* » quand les Ronaldo et autres Rivaldo envahissent la pelouse, et quelques équipes profitent de ce surcroît de réalisme. Mais pour chacun de ces chants, il a fallu prendre garde

>>>

INTERVIEW DE CHRISTOPHE LABRUNE, TESTEUR INTERNATIONAL

Tu as fait des études de marketing et te voici testeur international. Où est le lien ?
Le lien le plus évident, c'est le produit. Le marketing, c'est l'art et la manière de présenter un produit tout à son avantage au marché, la localisation, c'est adapter un produit à un marché, donc les deux sont très liés. Si je ne fais pas ici de marketing stratégique, je travaille par petites touches : changer le match par défaut de la démo tournante, améliorer la traduction de certains messages du jeu pour les rendre plus crédibles aux yeux des fans de foot, ce sont des éléments qui contribuent à « finaliser » le jeu.

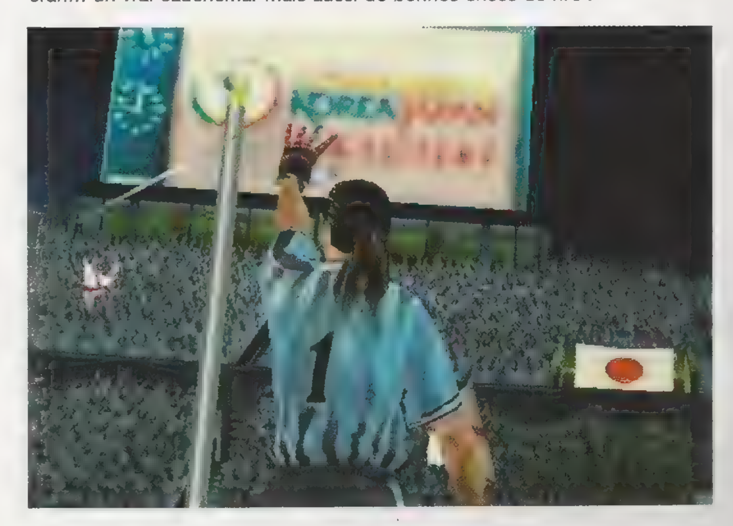
Quels sont les principaux dangers ou pièges de ton travail ?
Quatre-vingt-dix pour cent de mon travail consiste à faire rentrer du texte dans des cases. C'est donc essentiellement un travail proche de celui de secrétaire de rédaction. Il s'agit de s'assurer de la qualité du ton, du vocabulaire, de la précision des textes. C'est faire du français ! Le principal risque, c'est de surestimer son propre niveau d'orthographe ou de connaissance de la langue. Il faut toujours vérifier deux fois, valider par un coup d'œil dans le dictionnaire ou confirmer ses choix avec le territoire. Il y a aussi le « terrain miné » des guidelines, notamment quand vous travaillez sur cinq formats différents...

Tu as travaillé sur FIFA, faut-il être fan de foot pour ton boulot ?
Oui, absolument, ça permet de travailler sans rechigner pendant plusieurs mois sur un même produit. En tant que gros fan, j'apporte des connaissances et une expertise aux équipes de développement. C'est une chose qui fait défaut quand on développe un jeu de foot (de soccer comme ils disent) au pays du hockey et du curling !

Quelles sont tes équipes préférées dans la vie et dans le jeu ?
Dans la vie, en temps que Messin « pur porc » (NDR – pardon pour les habitants de Metz mais nous citons Christophe mot pour mot), je vibre pour l'équipe à la croix de Lorraine. Il va malheureusemehnt falloir que je motive lourdement les développeurs pour inclure un championnat de D2 dans FIFA 2003... Dans le jeu, bien sûr, l'équipe de France !

Quels sont les jeux sur lesquels tu aurais aimé faire de la localisation ?
J'aimerais pouvoir lâcher les jeux de sports... J'aurais bien aimé travailler sur un jeu comme Clive Barker's Undying ou faire de la traduction sur des jeux de rôle, genre Final Fantasy ou Baldur's Gate !

As-tu un souvenir de jeu mal localisé qui t'as particulièrement marqué ?
Oui, c'était un jeu qui s'appelait « Le Manager », développé en Allemagne. C'était un jeu de management de foot sur PC et les traductions étaient horribles... moitié allemand, moitié français, des textes qui sortaient de l'écran... un vrai cauchemar mais aussi de bonnes crises de rire !





Le test final peut commencer

Puis vient la véritable période de test, lorsque les supports techniques des différents pays concernés par la localisation débarquent dans les locaux d'Electronic Arts Canada pour passer le jeu au crible et faire les corrections nécessaires... Neuf testeurs qui arrivent de France, d'Espagne, d'Allemagne mais aussi de Grèce, de Suède, d'Israël ou du Brésil. À ce moment-là, le département LQA (Localisation Quality Assurance) se transforme un peu en annexe des Nations unies. Amenés aux frais d'EA Canada, tout ce petit monde est logé, nourri et blanchi pendant environ six semaines. Ils passeront en revue plus de soixante mille messages, testeront plus de quinze versions de logiciels sur cinq plateformes différentes. Juste en consommation de CD et DVD, cela représente plus de 1 200 supports gravés ! Vous connaissez comme moi le coût d'un DVD à graver... Faites le calcul et vous verrez que les zéros se multiplient comme dans une suite de Fibonacci. On peut facilement estimer que le coût de localisation de tels projets à plus de 300 000 euros.

Après cette dernière phase, les jeux sont prêts à partir en production finale : six millions de FIFA iront garnir les rayons des boutiques du monde entier. On se dit que la localisation va souffler... mais non, les versions de démonstration arrivent et vont nécessiter le même soin (avec le voyage des testeurs en moins). Il va falloir repasser par les mêmes étapes avec un peu moins de pression, mais quand un partenaire se propose de distribuer des millions de versions de démonstration dans le monde, on imagine que cette version est regardée de très près ! Voilà une idée un peu plus précise sur ce que représente la phase de localisation d'un projet multimédia. Quelquefois, le résultat n'est malheureusement pas à la hauteur des attentes du client, ni même proportionnel aux investissements engagés pour couvrir les frais de localisation. Voyons maintenant comment on peut facilement « planter » une loc !

Des gaffes et des dégâts !

COSSACKS AMERICAN CONQUEST



Changer les noms des unités et des pays pour mieux vendre...

Cossacks est un titre qui a formidablement marché en Europe. Il en a été tout autrement en Amérique du Nord où nos chers amis d'outre-Atlantique n'ont pas accroché sur le concept des guerres européennes. Il faut dire que l'histoire ne fait pas partie des domaines de prédilection ni des universités américaines, ni des têtes blondes qui les fréquentent. Bilan de l'opération, il faut revoir le produit à la source pour percer aux États-Unis et vendre les quelques dizaines de milliers de copies qui financeront les projets suivants. Et voici donc Cossacks American Conquest, un moteur un peu retravaillé, des unités qui ont changé de costumes et des clients américains qui pourront enfin se reconnaître dans le jeu. Ce genre de situation rappelle une phrase d'Alain LeDiberder, ancien directeur des acitvités Web de Canal + et chroniqueur du *Monde Interactif* : *« Il est donc salutaire de conserver le sens français de localisation : découvrir où se situait un lieu dont on ignorait l'emplacement. C'est ce qu'avait fait Christophe Colomb, mais l'ignorance traverse aujourd'hui l'Atlantique dans l'autre sens. »*

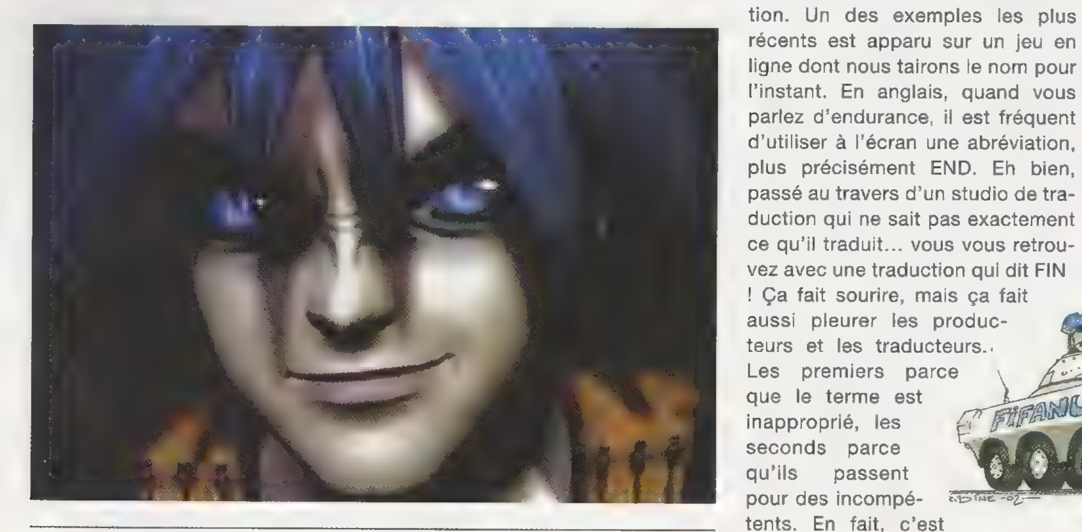
VOUS N'AUREZ PAS CHRONO CROSS EN FRANCE !

Extrait d'une interview de Square Europe sur Jeuxvidéo.com...

Pourquoi Chrono Cross n'est pas traduit en Français ?
Katrin, Square Europe

Il y a bien longtemps, il a été décidé de ne pas sortir ce titre en Europe. Les raisons sont diverses. L'équipe qui travaillait sur le développement est passée sur d'autres projets. De plus, la complexité du système de langage employé dans ce titre rendait quasi impossible une bonne traduction. Ceci arrive malheureusement souvent dans les JDR et pour certains gros titres d'Extrême-Orient. Le Japon, la Corée du Sud ont une production très importante dans ce domaine et Chrono Cross, Dragon Quest sont des exemples de produits que nous ne verrons pas.

Vous pouvez retrouver la version intégrale de cette interview sur http://www.jeuxvideo.com/chat/20010328.htm.



La législation française est très précise : impossible de distribuer sur notre territoire des logiciels qui ne disposent pas au minimum d'un manuel écrit dans notre langue. Il est parfois succinct, mais tous les jeux ne nécessitent pas une encyclopédie explicative en dix-huit volumes pour décrire leur mode de fonctionnement. Parfois, il arrive aussi que le jeu soit tout simplement bâclé du côté de la traduction. Un des exemples les plus récents est apparu sur un jeu en ligne dont nous tairons le nom pour l'instant. En anglais, quand vous parlez d'endurance, il est fréquent d'utiliser à l'écran une abréviation, plus précisément END. Eh bien, passé au travers d'un studio de traduction qui ne sait pas exactement ce qu'il traduit... vous vous retrouvez avec une traduction qui dit FIN ! Ça fait sourire, mais ça fait aussi pleurer les producteurs et les traducteurs.. Les premiers parce que le terme est inapproprié, les seconds parce qu'ils passent pour des incompétents. En fait, c'est un peu de la faute des deux car on ne s'improvise pas responsable de localisation. Il existe des dizaines de règles ou de procédures à suivre que vous ne trouverez dans aucune documentation, aucun livre...



Pas le droit à l'erreur

Les choses se passent sur le terrain. C'est d'autant plus difficile dans le monde du PC que les outils de contrôle sont bien moins nombreux que dans l'univers des consoles de jeu. En effet, lorsqu'un éditeur décide de publier un

jeu sur PlayStation2, Xbox ou Nintendo GameCube, il doit se plier à certaines règles d'écriture et de programmation. Ces dernières sont appelées « *Guidelines* » et couvrent une multitude de questions. Par exemple, imaginez que vous développez un jeu d'aventure sur la petite dernière de Nintendo. Eh bien, vous devez offrir la possibilité de sauvegarder le jeu dans des circonstances précises. Si vous débranchez la manette de la console, le message qui s'affiche doit suivre les instructions décrites dans les « *Guidelines* ». Afin que cela soit suivi et que les messages ne changent pas tout le temps d'un jeu à un autre, les constructeurs de consoles (Sony, Nintendo et Microsoft) demandent que les jeux leur soient soumis pour vérification et labellisation avant la production finale. Cette étape est appelée « *Approval* ». Si, sur GameCube par exemple, vous affichez le message suivant : « *La manette est débranchée, reconnectez-la.* », votre produit sera rejeté et les bureaux japonais vous demanderont de vous conformer aux Guidelines qui vous indiquent d'écrire le message de la manière suivante : « *La manette Nintendo GameCube n'est pas insérée dans le port manette 1* ». Ça peut sembler ridicule, mais en fait c'est ce qui va garantir à la plupart des jeux une certaine ergonomie et une qualité générale satisfaisante.



Éditeur cherche traducteur pour localisation

On voit trop souvent des titres qui, en dépit d'une traduction correcte, vont se retrouver criblés d'erreurs stupides. Récemment, en jouant à Stronghold, on a remarqué que les lettres accentuées « é », « è », « à » n'étaient pas affichées, ce qui est dommage pour la qualité du produit car les textes sont excellents et le jeu n'a sans doute pas été testé entre la localisation et la production. Si, au lieu de lire « *vous vous êtes emparé du château du Rat* » vous lisez « *vous vous tes empar du chteau du Rat* », cela fait tout de suite moinssérieux... Les exemples sont malheureusement légions, notamment dans les jeux en ligne. Ultima Online, précurseur du domaine, s'est décidé très tard à traduire son interface pour les Européens.
Il a déjà fallu attendre deux années pour que des serveurs soient capables d'accueillir les joueurs de France, d'Allemagne et d'Angleterre. Puis Origin a décidé de localiser l'interface et les messages systèmes du jeu... Cela n'a pas été triste, et on a vu passer des messages du genre « *vous ne pouvez pas placer votre maison ici. Une obstacle vous gêne.* » Ou encore « *cet maison est prête à s'effondrer.* » Une faute de ce genre est très fréquente dans ce type de jeu et provient de l'engagement de traducteurs non qualifiés, généralement des anciens étudiants en français, quand ce n'est pas un logiciel comme on en trouve malheureusement sur le Net. Autre exemple, Everquest... Voilà des milliers de joueurs dans le monde, des dizaines et des dizaines de langues différentes.
La traduction a commencé par les boutons du jeu et les rubriques d'aide. L'idée est bonne mais si aucune des quêtes du jeu n'est traduite, il est à craindre que les gens doivent continuer à faire progresser leur anglais !
Mais les choses évoluent dans le bon sens. On apprécie d'ailleurs au passage le travail de GOA pour la localisation de Dark Age of Camelot. Le résultat n'est pas encore parfait mais la volonté est là. Une nouvelle fois, c'est sans doute le manque d'expérience de la localisation qui empêche le produit d'atteindre le niveau qu'il mérite ; il faut néanmoins saluer l'effort, trop peu fréquent encore aujourd'hui. Car dans ce processus long et complexe qu'est la localisation d'un jeu vidéo, la diversité des cultures est le facteur le plus insaisissable. Et rares sont les éditeurs qui le maîtrisent. ■





ÇA NE SE TRADUIT PAS...

Les jeux qui ne réclament pas de grosse localisation et les traductions interdites

Pour certains jeux, le problème de la localisation ne se pose pas, ou à une échelle moindre. Des jeux comme Quake III, Half-Life, Counter-Strike, Medal of Honor ou Unreal Tournament ont des localisations très rapides ! Faut dire que lorsque vous vous faites sniper par votre adversaire, vous regardez rarement si le message dit « vous avez été tué par xxx » au lieu de « you have been killed by xxx ». Il est néanmoins légalement obligatoire de disposer d'une documentation en français ! Certains termes ne se traduisent pas. Ainsi, on ne touche jamais aux noms propres, aux marques, aux noms d'équipes d'un quelconque sport. Ces dernières sont considérées comme des noms déposés et par conséquent restent tels quels.

Le métier de l'ombre

Par Cooli

Si les vents sont favorables, on nous promet la sortie de Lanfeust pour avril 2003. Jusque-là, nous accompagnerons son développement, en consacrant des articles aux métiers du jeu vidéo. Inaugurons le feuilleton avec un zoom sur les scénaristes.



Tel le Surfer d'argent, le scénariste, malgré ses pouvoirs cosmiques, est condamné à rester sur Terre. Esclave de la gravité, il s'échappe pourtant vers d'autres univers. Dans ses mondes ou ses histoires, il règne en maître. Selon son humeur, ses lecteurs sont ballottés par d'abrupts rebondissements ou bercés d'histoires merveilleuses.



Les dessous du rêve

Hélas, si le mythe du scénariste est plaisant, la réalité, bien sûr, diffère. Les voies qui mènent à ce métier demeurent impénétrables et tortueuses. À ce jour, il n'existe aucune école de scénariste spécialisée dans le jeu vidéo ; tout juste voit-on apparaître ici et là des balbutiements de formation aux résultats aussi incertains qu'un émulateur Xbox sur ZX81. De surcroît, le scénariste doit se résigner à ce que sa création échoue aux mains d'intervenants divers (chef de projet, directeur artistique, producteur, etc.) et se retrouve modifiée, voire mutilée. Qui retiendra un excellent scénario si la partie programmation laisse à désirer ? De même, un bon jeu sera d'abord applaudi pour ses qualités techniques. Un vrai chemin de croix !



Promotions pas volées

Néanmoins, avec un peu de chance et quelques productions au compteur, le scénariste peut endosser les habits du chef de projet, le réalisateur. Seule garantie pour que sa vision se matérialise à la hauteur de ses espérances. Tim Schafer et son

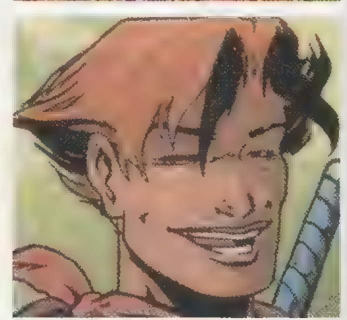
> Si le mythe du scénariste est plaisant, la réalité diffère.

Day Of The Tentacle en sont un rare exemple. Quant à l'adaptation de Lanfeust, les quatre mains en charge du scénario, celles de Nicolas Tackian et de Stéphane Miquel, n'ont rencontré que peu d'obstacles. Contrairement à d'autres développements, ils ont pu élaborer une intrigue sans se soucier des contingences techniques, ces dernières se définissant *a posteriori*, en fonction de leur vision. Une méthode qui génère du déchet (rejeter ce qui n'est pas réalisable ou trop lourd), mais équivaut à plus de liberté. Christophe Arleston, auteur de la BD, n'a que très peu modifié le script original, validant son intégralité, excepté quelques retouches de noms des personnages initiaux. Avant ce résultat, les scénaristes de Captain Interactive ont dû s'abreuver de la BD, étudier la psychologie de chaque protagoniste jusqu'à ce que celle-ci devienne une seconde peau, et s'adonner à quelques joutes verbales pour coucher leurs idées. Bref, une émulation aboutissant à un story-board basé sur la topographie des lieux imaginés.

Les clefs du métier en deux livres

Tout en écrivant pour la future bombe enfantée par la *french touch*, les deux compères préparent par ailleurs – en solo ou à deux – un court-métrage pour cet été, une BD aux éditions Soleil et l'adaptation d'une pièce pour le cinéma. Si on leur demande des pistes pour suivre leur trace, ils mentionnent deux ouvrages qu'ils qualifient de « petits secrets dans la





QUELQUES CONSEILS POUR SCÉNARISTE EN HERBE :

N'envoyez jamais de synopsis à un éditeur. Prouver qu'on est le géniteur de deux ou trois idées couchées sur quelques pages, aussi brillantes soient-elles, est difficile. Voire impossible. Développez au maximum votre scénario, ce seront autant de signes de paternité identifiables. Pensez ensuite à protéger votre œuvre. Deux organismes existent : la SACD* (Société des Auteurs et Compositeurs dramatiques) et une filiale de la Scam (Société civile des Auteurs Multimédia), l'association Scam – Velasquez qui gère les dépôts de manuscrits et de Cd-Rom. Sachez toutefois que ces organismes n'offrent pas à proprement parler de protection juridique. Ils permettent simplement d'avancer une preuve d'antériorité si l'on s'appropriait votre œuvre. À vous seul de combattre le ou les indélicats devant les tribunaux, muni de cette preuve de bonne foi. Vous l'aurez compris, le chemin est long. Mais comme le dit Nicolas Tackian *« c'est à l'avantage des autres scénaristes de prétendre que le métier est fermé, bouché »*.**

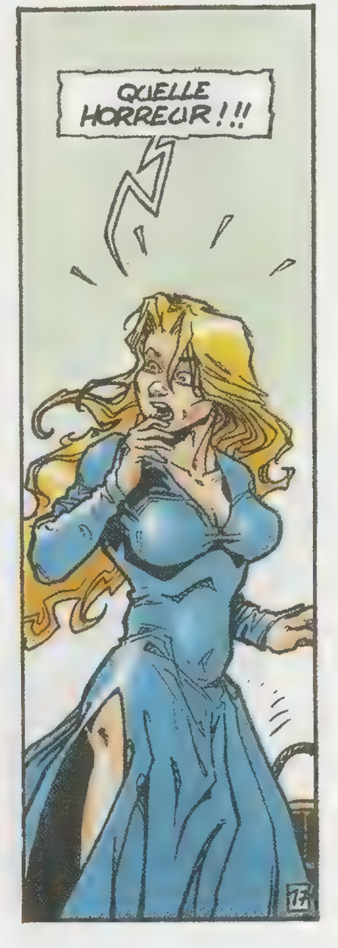
***SACD (http://www.sacd.fr)**
****SCAM (http://www.scam.fr)**



profession » : *Le Manuel du scénario américain* (ed. Ciam) et *La Dramaturgie d'Yves Lavandier* (ed. Le clown et l'enfant)*. « *Avec eux, vous économiserez quelques années* » assurent-ils. Dans un milieu composé essentiellement d'autodidactes, difficile de prescrire autre chose que le travail et la persévérance. ■

* Les Parisiens pourront trouver ces livres à la librairie Contacts, 24, rue du Colisée dans le 8e.





RÈGLES DE TROY !

QUELLES SONT LES DERNIÈRES NEWS DE LA PROD DU JEU LANFEUST ? par l'équipe de Captain Interactive.

Question posée aux Captains : LanfeustQuest : « C'est quel genre de jeu ? »

Captain Niko (scénariste) : « C'est le genre de jeu où tu vas vivre une aventure incroyable avec à la fois de l'émotion, de la passion, de l'amour, de la haine .:. Ce jeu c'est du grand spectacle, un péplum avec des milliers de figurants ... »

Captain Flammiche (scénariste) : « Je suis d'accord avec mon collègue et néanmoins ami. »

Captain Red Thing (directeur artistique) : « C'est un jeu engagé où l'on sent la lutte des classes ! Monstres contre héros ... En plus, il y a une morale puisque les boss se font taper dessus à la fin de chaque chapitre !

Captain Sres : « C'est complètement innovant, avec un game concept monstrueux, des milliers d'innovations techniques, des heures de gameplay, des tonnes de cinématique précalculées ... C'est le genre de jeu que vous devriez acheter d'urgence ! Bon, en gros, il s'agit de fritter des monstres dans un univers d'héroïc fantasy... (silence). Le gameplay, ça me plaît ouaiiis ! (d'un air enjoué) »

Captain Janine : « C'est le genre de jeu qui m'a fait prendre 20 kg. »

CUISINE ET JEUX VIDÉO PAR L'ÉQUIPE DE CAPTAIN INTERACTIVE

LES BONNES RECETTES DE CAPTAIN NIKO

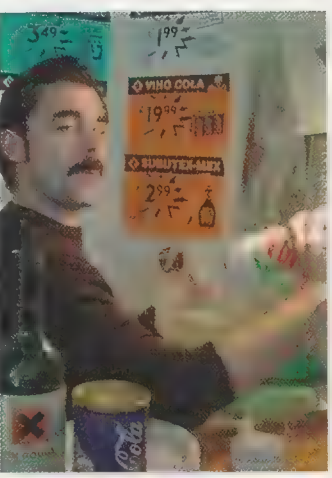
Pour réaliser cette recette qui devrait vous permettre d'obtenir un magnifique jeu vidéo qui épatera vos amis et fatiguera vos ami(e)s, vous avez besoin de :

- **100 g de scénariste insomniaque et bicéphale**
- **100 g de game designer pointilleux et psychotique**
- **100 g de directeur artistique engagé et autoritaire**
- **100 g de programmeur autiste**
- **100 g de financier gamer**
- **1,5 tonne de café noir**
- **500 kg de piémontaise en barquette**
- **2 000 litres de Coca (et 50 de Coca light pour filles)**
- **10 PC bi pro**
- **8 tonnes de papier hygiénique (vous remarquerez que l'on chie plus qu'on mange !)**
- **50 tonnes de sacs plastique**
- **1 bureau de plus de 50 m² mais de moins de 60m²**
- **Beaucoup de patience**
- **5 000 paquets de cigarettes light (parce que c'est les plus nocives)**

Note : être croyant en une religion révélée peut aider à réaliser cette recette.

Durée de la préparation : 1 an et demi.

Préparation :
Réunir dans un même bureau les scénaristes, les designers, les programmeurs, les directeurs artistiques et faire prendre la sauce. Injecter le financier que vous aurez préalablement lobotomisé au jeu vidéo pendant quinze ans. Regardez le résultat. Si au bout de cinq minutes, les graphistes engagés n'ont pas repeint les murs avec le crâne du financier, vous pouvez continuer votre préparation. Mais attention, à partir de cet instant, vous entrez dans la zone critique de la production. Partout, à chaque instant et en tout lieu, vous guette un ennemi redoutable pour la réussite de votre recette : la réunion ! Initialement prévue sur le concept « On s'voit cinq minutes dans mon bureau », la réunion se transforme le plus souvent en « Comment va ta femme au fait ? T'as vu le temps qu'y fait pour un mois de mars ? Et si on allait s'prendre une bière ? Si Tim Burton refait une merde comme celle-là j'irai plus voir ses films ... etc., etc., etc. » du côté des graphistes, mais encore « Oui je pense que l'on devrait remplacer les décors de jungle du niveau 3 par des décors de forêt genre Amazonienne ... tu vois p'tit ? » Pour les game designer, « Bon j'ai une idée d'histoire , de roman, de nouvelle, de BD, de film » pour les scénaristes. Bref, la réunion touche toutes les strates de vôtre précieuse décoction... Une fois le game concept défini et les game mechanics finalisés, mettre tout ce petit monde dans le bureau et attendre un an (attention, la recette peut souvent allé jusqu'à un an et demi de préparation ...) et observer le résultat ...







À quoi vous jouez ?

Par Alain Le Diberder

Le monde des jeux vidéo est étrange par bien des aspects. C'est d'ailleurs ce qui fait son charme. Mais de tous ces mystères, le plus étonnant est peut-être son fonctionnement à l'aveugle. J'entends par là qu'il s'agit d'une des rares industries à ignorer l'usage que ses clients ont de ses produits.

Dans notre secteur, un éditeur, surtout s'il est important, connait à peu près le montant des ventes. Il sait aussi combien coûte un jeu, qui le conçoit et comment. Mais une fois que la boîte quitte le rayon du magasin, pffuitt !, elle saute dans un grand vide, une *terra incognita* à peu près vierge. Ce continent inconnu, c'est vous, lecteurs de ce magazine. On dira que c'est bien normal, et qu'il ne manquerait plus que les éditeurs épient les joueurs chez eux. Pourtant, cette situation, anormale, est sans doute la cause d'une baisse de la qualité potentielle des jeux.

> « Il y a bien des dizaines de manières de jouer »

Regardons ce que font les gens du secteur musical : à côté des ventes de disques, il existe tout un système de radios, de sondages, de concerts, sans parler de la télévision, qui permet de savoir ce que les gens aiment, quelle musique ils écoutent, quelles tendances sont en germe. Même s'il existe une musique commerciale, préfabriquée, la production musicale ne se contente pas de décalquer les Top 50 en tout genre ou les playlists des radios musicales. Une bonne partie des succès commerciaux d'aujourd'hui n'auraient pas vu le jour si les gens du marketing s'étaient contentés de regarder les chiffres de ventes passés. Même chose pour le cinéma, la télévision, la littérature ou la BD. Ces domaines se renouvellent parce qu'ils connaissent très bien leur public, ce qui permet à la fois d'aller dans le sens du vent, mais aussi de prendre des libertés en détectant les tendances à venir. Or, chez nous, on ne connaît que les ventes. L'industrie a donc tendance à répéter que pour savoir ce qui se vendra, il suffit de savoir ce qui s'est vendu. Et c'est comme ça que les bacs se remplissent de FIFA 200X, Final Fantasy 23, Civilization 8, etc. Tous de très bons titres, certes, mais la prédominance de ces « suites » dans les chiffres de ventes est inquiétante.

Comment sortir de ce cercle vicieux ? Pas en prenant des risques inconsidérés, car le fait de commercialiser des jeux qui font surtout plaisir à ceux qui les conçoivent n'est pas non plus une solution. Mais à l'instar des autres secteurs de la création, en comprenant mieux ce qui se passe après que le jeu a été acheté. Or, l'achat (ou, hélas, le piratage) est un acte distinct du fait de jouer. Vous avez sûrement déjà dû acheter ou vous faire offrir un jeu auquel vous n'avez pas beaucoup joué (bugs à répétition, notice absconse, gameplay décevant, etc.), alors qu'au contraire vous passez peut-être un quart de votre temps de jeu sur des titres sortis il y a trois ans et qui ont disparu des statistiques de ventes, mais pas de votre micro ou de votre console. C'est comme ça, l'industrie des jeux vidéo est un peu plus compliquée que les autres : une personne qui achète un DVD de cinéma va le regarder, disons, de une à trois fois, pendant en gros une heure et demie à chaque fois. Il n'y a donc pas trente-six façons de regarder un film. À l'inverse, il y a bien des dizaines de manière de jouer : une heure ou cent heures, à un ou à plusieurs, pour tester ou pour s'éclater. Et ce n'est pas parce que c'est plus compliqué de connaître les pratiques réelles des joueurs que c'est moins nécessaire. ■



Alain Le Diberder. Militant discret, dep plus de 15 ans. Dans les années 80, ave Frédéric, son frère, il a écrit le jeu Matig On le retrouve chez Canal + : c'est aussi grâce à lui que Cléo, la cyber-présentrat de Cyberflash a existé. Et que le Deuxiè Monde a vu le jour sur le Net. En 1993 écrit *Qui a peur des jeux vidéo ?*. Sa soc Communication and Life in Virtual Environment travaille sur une gamme de logiciels dédiée à la gestion de la vie pri







La rédac' en folie

26 février

Marqué par le Lounge, Cooli explique tout le bien qu'il pense de la Xbox. Pour sa part, Jérôme voit surtout dans la console de Microsoft un tabouret design sur lequel il pourra jouer confortablement à sa Dreamcast.
Il évoque aussi le nouvel iMac qui, selon lui, ferait un magnifique presse-papiers.

27 février

Gary se pose des questions : « La violence de Soldier of Fortune 2 serait-elle purement gratuite ? ». Il se rappelle alors quelle prestigieuse licence est attachée au jeu et ses doutes sont aussitôt dissipés : avec les mercenaires, la violence a toujours un prix.

1er mars

Jamais à court d'idées, Sébastien tente d'expliquer aux commerciaux l'intérêt pour Gen4 de devenir un quotidien qui soutiendrait la candidature de Max Payne aux prochaines élections présidentielles.
Le projet est abandonné pour un bête problème juridique : Comment trouver 500 signatures de soutien en si peu de temps ?

3 mars

Après avoir assisté à la présentation de Freedom Force, Arnaud sent des pouvoirs s'éveiller en lui. Avec sa super-force, il arrache un rideau pour s'en faire une cape et parcourt la rédaction les deux poings tendus en faisant « Kschhhhhhh ». Le bruit de Superman qui vole selon lui...

4 mars

Jouant alternativement à Day of Defeat et Dark Age of Camelot, Loïc a de plus en plus de mal à faire la part des choses : il évoque les bunkers nazis de Brocéliande et ne distingue plus très bien le palefroi du panzer. Chacun s'accorde sur le fait qu'une cure de Tetris sur GBA lui ferait le plus grand bien.

7 mars

Pascal montre à une rédaction ébahie les vidéos de Dungeon Siege et Asheron's Call 2 qu'il a tournées au Gamestock. Après s'être informé sur la date de sortie des deux monstres, chacun s'éclipse discrètement pour aller poser ses jours de congé en prévision...

9 mars

Agacé par les survols réguliers de Super Arnaud, Gary achète sur eBay un paquet de cookies à la kryptonite.
De son côté, Jérôme récupère la rubrique Hardware mais, pour que ce ne soit pas trop facile, il devra tester le matériel sans jamais ouvrir un seul PC.
Relevant le défi, il se met aussitôt à lire la biographie de David Copperfield.

10 mars

Pour vivre au mieux ses passions, Cooli passe en mode multitâches : D'un œil il regarde un DVD, de l'autre il lit Lanfeust de Troyes. D'une main il joue, de l'autre il tape un article. Même si c'est au prix d'un beau strabisme divergent, la direction se montre très satisfaite d'une telle polyvalence.

11 mars

Le premier chat de la rédaction avec ses lecteurs a lieu : l'expérience est un succès, même si le dialogue est un peu anarchique. Le rendez-vous deviendra donc mensuel. Quant à l'idée de faire une vidéo-conférence avec des webcams, elle est rejetée en bloc par Loïc, Stef et Sébastien qui ne veulent pas qu'on les voie dans leurs conditions de travail habituelles : allongés nus sur des peaux de bêtes.

12 mars

Pris d'une super-faim, Arnaud engloutit les cookies fatidiques. S'évanouissant sous l'effet du poison, il revient à lui et prétend avoir accédé à des vérités essentielles durant son coma : « la vie n'est en fait qu'un gigantesque épisode de Star Trek. »

14 mars

La Xbox est sortie ! Ne démordant pas de son idée de tabouret design, Jérôme se rue chez Ikea pour l'acheter. Comme Noël fait remarquer que cette démarche est proprement illogique, Arnaud est convaincu que c'est un vulcain en mission secrète sur Terre.

15 mars

Sébastien invite chaque rédacteur à avaler huit cuillères de café soluble et douze comprimés de vitamine C en expliquant : « *C'est peut-être pas ce qu'il y a de mieux pour la santé, mais c'est bon pour le bouclage !* ». Il s'octroie lui-même une double ration du mélange détonnant.

16 mars

À bien y regarder, Gary ressemble vraiment au capitaine Kir-
Convaincu que les Klingons fo- peser une menace imminente s- la Terre, Arnaud tente de convaincre Noël et Gary de travailler pour la Fédération.
Ceux-ci acceptent de bon gré sitôt qu'ils ont vu les magnifiques sous-pulls qui servent d'uniformes.

17 mars

Grosse déception pour Jérôme : Ikéa ne vend pas de mobilier Microsoft. De rage, il achète alors une magnifique armoire en kit de - mètres sur 7 qui répond au doux nom de « Bjørn Smúrr ». Content de son affaire, il précisera après l'avoir montée qu'on peut y ranger bien plus de choses que dans une Xbox.

18 mars

Vers un renouveau de Gen4. Et de sa rédaction aussi. Gary, Noël et Arnaud appellent l'Enterprise « *Scotty ? Téléportation !* ». Leurs trois silhouettes disparaissent alors dans un scintillement doré. Une page se tourne, sous le regard particulièrement ému de la rédaction qui leur souhaite bonne chance avant de s'atteler au numéro suivant. Fourmillant de nouvelles idées, l'équipe prend tout de même le temps de sortir Jérôme de son armoire. Où il s'était enfermé. ■

Le système de notation

★☆☆☆☆
À éviter absolument. À la limite du scandale.

★★☆☆☆
Globalement décevant. À moins d'être fanatique de ce genre de produit. Et de ne rien avoir d'autre à se mettre sous la main.

★★★☆☆
Honnête. Pas transcendant, mais on aime. Franchement agréable, si on apprécie ce type de jeu. On a envie de l'avoir.

★★★★☆
Excellent. Ce titre apporte sa pierre à l'édifice. De nombreuses heures de jeux garanties. Et de l'innovation en prime. On achète, sans hésiter.

★★★★★
À acquérir les yeux fermés. Cette œuvre révolutionne le genre. Ou mieux, en crée un nouveau !

Les jeux critiqués ce mois-ci



STRATÉGIE éditeur INFOGRAMES / développeur FIRAXIS

Nottingham

CIVILIZA



Dans un monde où les jeux qui n'utilisent pas à fond les toutes dernières cartes graphiques toujours plus monstrueuses de puissance sont méprisés, et où un soft est jugé sur sa compression et son filtre des textures (bilinéaire ? trilinéaire ?) plutôt que sur sa qualité intrinsèque, un homme résiste encore et toujours à la dictature du « toujours plus beau et plus rapide » en affinant au fil des versions un concept de jeu simple mais aux possibilités infinies. Cet homme, c'est Sid Meier.

TION III

Par Gary Laporte

Tout en chiffres
- 16 nations jouables
- 5 000 années par partie
- 33 merveilles

Version testée
- finale française
- aucun problème constaté

À l'évocation de ce nom, deux réactions possibles : soit vous n'avez que quelques années de jeu derrière vous et vous vous dites « Ah oui, ça me dit quelque chose », ou vous avez déjà de nombreuses années de jeu à votre actif et des noms magiques vous reviennent en mémoire (Gunship... Silent Service 2... Pirates ! pour n'en citer que quelques-uns). La série des Civilization fait indéniablement partie de ces jeux qui ont marqué les esprits, car ils possèdent la « patte Sid Meier » : la volonté de proposer un jeu très riche sans être rébarbatif et qui, avec un minimum d'effort d'apprentissage, vous happe dans son univers. Un pari difficile à tenir, mais qu'il tente à chaque nouveau jeu de relever.

De la diplomatie au tour par tour ?

À l'heure des Max Payne et autres MoH : débarquement allié, très beaux graphiquement et qui procurent un plaisir de jeu intense et immédiat, je me demandais bien comment un jeu de gestion et de diplomatie pourrait réussir le tour de force de séduire un large public, traditionnellement peu avide de ce style de jeu. En me lançant dans le didacticiel, ma première réaction fut donc « Ah, parce que c'est au tour par tour, en plus ? Et il est où, le Bullet Time ? Grumble, et pourquoi pas le vendre avec des pions en carton, tant qu'on y est ? ». Et pourtant, quelques heures plus tard, j'étais sous le charme : oubliés (enfin, pour le moment), les jeux avec une durée de vie de dix heures et un moteur 3D de folie, la magie avait opéré. En partant d'un concept





Civilization III prouve que, même sans prouesse technique, un bon concept reste un bon concept, s'il est amélioré à chaque nouvelle version.

simple, faire progresser un peuple à travers les âges de manière à ce qu'il domine militairement, commercialement ou technologiquement les peuples adverses, Sid Meier a développé au fur et à mesure des épisodes un jeu d'une incroyable richesse.

Premier contact

En effet, ce qui frappe (et inquiète) au premier contact du jeu est le nombre de paramètres à gérer ; heureusement, le didacticiel vous permet de vous lancer dans une partie très « indulgente ». De plus, le jeu devient de plus en plus complexe au fur et à mesure que vous progressez dans les âges, sans jamais déstabiliser le joueur. Ainsi, à l'aide du manuel et de la Civilopédia, le joueur peut digérer peu à peu la masse d'informations qu'il va devoir gérer sans être découragé par l'ardeur de la tâche. Bref, tout est fait pour réduire au maximum le temps d'adaptation au jeu, ce qui est très agréable. C'est sur ce genre de détails que l'on peut admirer le savoir-faire du sieur Sid Meier. De plus, sans atteindre un niveau extraordinaire, le jeu est assez agréable à l'œil. L'interface a fait ses preuves, et de nombreux détails, comme la musique utilisée en fond qui change selon le peuple utilisé et l'époque, trahissent un soin presque maniaque du détail.



Mécaniques ludiques

Vous allez donc devoir vous lancer dans la conquête du monde, en concurrence avec d'autres peuples, tout en assurant la prospérité et le progrès de votre civilisation, qui sont représentés par six domaines : le trésor, le commerce, l'armée, la diplomatie, la culture et la science. Le tout va bien sûr être de gérer tous ces domaines au mieux sans que le fait d'en privilégier un ne nuise trop gravement à un autre, ce qui n'est pas une mince affaire. Remarquez que la culture est une donnée maintenant assez importante, puisque, si vous êtes un peuple avec une culture forte, des villes adverses pourront abandonner leur civilisation pour se joindre à la vôtre, plus valorisante. Les petites ou grandes merveilles peuvent bien sûr faire la différence, même si elles ont tendance à devenir obsolètes au fur et à mesure de la progression scientifique. De même, chacune des seize nations possède des caractéristiques qui lui sont propres (expansionniste, militariste, etc.) ou des unités supérieures à certaines époques (comme les légionnaires pour les Romains ou les Panzers pour les Allemands, ce qui assure, à

Les traités donnent parfois des résultats catastrophiques, équivalents à la première guerre mondiale !

CHANGEMENTS DANS LA CONTINUITÉ...

Ceux d'entre vous qui suivent la saga des Civilization depuis un bout de temps se demandent probablement ce que cette nouvelle mouture peut bien apporter de nouveau... Voici trois des nouveautés les plus importantes :

– L'influence culturelle : chaque cité que vous construisez a une valeur qui, selon ses bâtiments, se traduit en influence culturelle. Il peut s'agir d'un temple ou un Colisée, mais aussi bien sûr des merveilles. Plus cette valeur est grande, plus le périmètre d'influence (et donc, de production) de cette cité s'agrandira. Vous pouvez ainsi « absorber » pacifiquement des villes adverses dans votre zone d'influence, car les citoyens sont impressionnés par votre civilisation et souhaitent s'y joindre.

– Les avantages spécifiques aux civilisations : ce sont des bonus qui varient selon chacune des civilisations. Les civilisations religieuses, par exemple, sont moins susceptibles de verser dans l'anarchie, tandis que les industrieuses construisent plus vite leurs bâtiments. Chaque civilisation a aussi une unité spéciale à une ère bien définie qui lui donne un léger avantage (mousquetaire pour les Français, hoplite pour les Grecs, etc.).

– Le paysage joue un rôle plus important qu'avant, y compris pour les lignes de vue, qui peuvent être bloquées par des montagnes. De même, se placer sur une colline doublera la distance de cases visibles par l'unité.



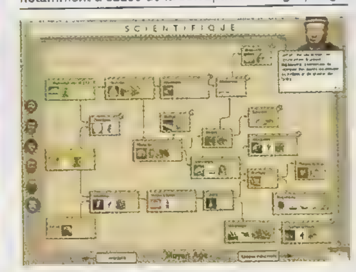
Une ère nouvelle Quand vous avez rempli l'arbre des connaissances d'une ère, vous passez à la suivante. Simple et efficace.



Last Action Hero Parfois, quand elle remporte une bataille, une unité d'élite fait apparaître un héros. Celui-ci est capable de lever une armée ou de terminer une merveille en un rien de temps !



Mon trésor La ministre de l'Intérieur n'a pas l'air très satisfait. Normal, le budget est déficitaire, notamment à cause de la corruption et du gaspillage.



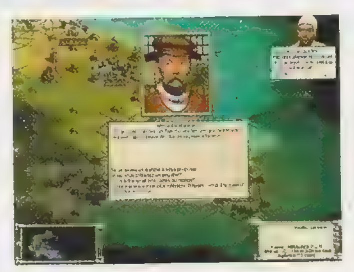
Tout tracé Voici l'arbre des connaissances. Vous pouvez acquérir ces dernières par la recherche, mais aussi par la négociation avec les autres civilisations. Attention cependant à ne pas vous faire escroquer !

court ou long terme, des parties très différentes selon la nation choisie. L'IA est à la hauteur de nos espérances, puisqu'elle se révèle coriace, notamment pour tout ce qui concerne le commerce. Elle saura aussi tirer très vite parti des carences de votre civilisation. Par exemple, si vous vous êtes concentré sur la culture sans vous occuper des unités militaires, attendez-vous à plus ou moins brève échéance à une cinglante déclaration de guerre des nations qui vous environnent. Le système de combat entre unités est à la fois assez simple (les cavaliers sont de bons attaquants, les lanciers de bons défenseurs), mais de nombreuses règles supplémentaires le rendent nettement plus stratégique (bonus de défense si vous êtes sur une colline, mouvement de retraite de la cavalerie, etc.). Par contre, l'aspect aléatoire des combats peut être très frustrant, lorsqu'une unité de conscrits annihile à elle toute seule trois de vos unités d'élite, par exemple !

> Le rythme de Civ III tranche avec celui des derniers succès. Ici, la réflexion prime avant tout...

Un monde parfait ?

Mais un tel projet, même s'il a à l'évidence été minutieusement réfléchi, n'échappe pas à quelques défauts, aussi minimes soient-ils. Ainsi, l'IA montre parfois des petits signes de faiblesse, et il est probable qu'elle triche selon le niveau de difficulté pour ne jamais être trop forte ni trop faible par rapport au niveau du joueur. Il arrive aussi parfois qu'une unité d'une ère plus avancée comme un tank soit vaincue par un lancier ou un cavalier, ce qui surprend toujours. De même, si l'ergonomie a été très bien pensée, il est dommage que l'on se retrouve parfois perdu, surtout dans les ères les plus avancées, devant la foule de paramètres à prendre en compte, ou que l'on ait du mal à retrouver une unité parmi la centaine que l'on se retrouve à contrôler.



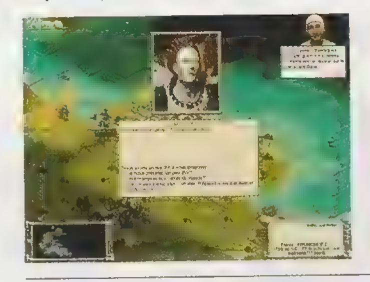
Bien dit ! Les expressions qu'utilise chacun des chefs d'État pour vous faire comprendre tout le bien qu'ils pensent de vous sont parfois assez réjouissantes !

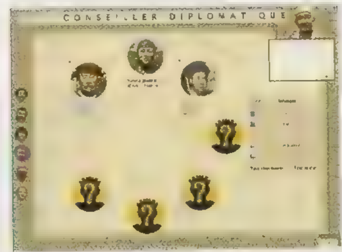
Tentez l'aventure !

Pour conclure, que vous soyez ou non un fervent de STR, un obsédé du Benchmark ou un tueur à Counter-Strike, on ne peut que chaudement vous recommander de laisser sa chance à Civilization III, à moins d'être complètement hermétique aux expériences nouvelles. Sid Meier a peu à peu affiné cette série qui lui tient tant à cœur, et cela se sent. Et même s'il subsiste certains défauts, difficile de ne pas se laisser envoûter par un jeu qui sait être à la fois complexe sans être rébarbatif et long sans être lassant. Certains jeux parviennent à sublimer le genre auquel ils appartiennent tout en étant accessibles à un public supposé réfractaire au dit genre. Civilization III fait sans hésitation possible partie de ces jeux d'exception. ■

VOS « PARTENAIRES »

Le système d'échanges diplomatiques a été pas mal revu dans Civilization III, avec notamment la disparition des caravanes, des diplomates et des espions, dont les diverses fonctions sont maintenant rassemblées dans l'écran de diplomatie ou remplacées par les ambassades. Celles-ci permettent notamment de signer des alliances militaires, des traités de paix et des embargos. L'IA est en général très performante, notamment au niveau des négociations, car elle se basera sur plusieurs facteurs qui modifieront son comportement : votre proximité, votre puissance militaire, mais aussi certains détails apparemment anodins, comme le fait que vous fassiez souvent ou non des propositions qui ne mènent à rien, ou que vous soyez un peu trop pingre ! Notez aussi que si les propos que vous tient un chef d'État sont trop insultants, vous pouvez alors lui déclarer la guerre et être considéré comme étant l'agressé ! Pratique pour faire passer la pilule de la guerre à votre peuple en république, par exemple...





fiche technique ★★★★

CLASSEMENT COMPARATIF

1 CIVILIZATION III
2 EMPIRE EARTH
3 Stronghold

PRIX **NC**
JOUEUR(S) **1**
PUBLIC **TOUT PUBLIC**
ADRESSE INTERNET **WWW.FIRAXIS.COM**

Graphismes :	★★★☆☆
Audio :	★★★☆☆
Multijoueurs :	

POUR Un épisode digne de cette série de légende, avec quelques modifications et ajouts bienvenus. Un apprentissage très rapide et assez intuitif pour un jeu de gestion. Très soigné, tant pour le graphisme, l'ambiance sonore ou le gameplay. Durée de vie très longue. Bonne IA, avec quelques défauts mineurs.

CONTRE Toujours quelques défauts minimes. Dans les derniers développements de la partie, peut se révéler gourmand en ressources, ce qui est surprenant pour ce genre de jeu. Sauvegardes assez lourdes. Pas de mode multi.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**300** MHz & **32** Mo de RAM

MULTIJOUEURS

PC SEUL **x** LAN **xx** INTERNET **xx**

Histoire d'une épopée

Par Cooli

Civilization III marque le retour de Sid Meier avec une série qui l'a propulsé dans les annales des grands concepteurs du jeu vidéo. Qu'importe le résultat serait-on tenté de dire, l'épopée de l'ingénieur est une vraie aventure.

Surnommé le « père du jeu vidéo sur ordinateur », Sid Meier fait partie de cette race de pionniers qui ont marqué nos Apple II, Commodore 64 et autres bestioles rétros. Son histoire remonte aux temps anciens, période où les pionniers innovaient dans leur garage. Dans une salle d'arcade pour être précis.

Sid et Bill sortent de leur garage

Son ami Bill Stealey, ancien pilote de chasse de l'armée américaine, fanfaronnait ses high scores sur une borne. Sid lui fit remarquer que l'intelligence artificielle du jeu était si pitoyable que l'on pouvait facilement prédire ses comportements, d'où surgirait le prochain avion, et que lui-même serait même capable d'en programmer une meilleure. Prenant son ami au mot, quinze jours plus tard, en 1982, Bill et Sid fondent MicroProse. S'ils gardent leurs jobs la journée, ils s'activent fiévreusement à côté. Sid Meier, l'ingénieur, prouve avec son premier jeu, Solo Flight, qu'il n'est pas vantard. Primitif au regard d'aujourd'hui, c'est néanmoins un vrai bond en avant. La marque simulation de Sid Meier est née. Une empreinte que l'on retrouvera des années durant et synonyme de premier succès pour Microprose avec Silent Service en 1985. À cette date, le wargame devient un leitmotiv pour le créateur (NATO Division Commander, Conflict in Vietnam, Crusade in Europe, Decision in the Desert). Ironie du sort, c'est avec Pirates ! en 1987, jeu qui semble inspiré de Seven Cities of Gold sur Apple II, que Sid Meier s'affirme comme l'un des plus grands designers de son temps. Les demandes en mariage des filles du gouverneur et autres duels au sabre de l'épopée rythmée par la musique de Jeff Briggs (fondateur et président de Firaxis) marqueront à jamais les possesseurs d'Amiga. Après des jeux comme F-19 Stealth Fighter et Gunship, c'est au début des années 90 que Sid Meier semble le plus mature.

> le « père du jeu vidéo sur ordinateur », fait partie des pionniers qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo



Civilization, le jeu de la consécration

En 1990, Railroad Tycoon, sa première collaboration avec Bruce Shelley (Age Of Empires) est le résultat des influences du Sim City de Will Wright et de 1830, le jeu de plateau d'Avalon Hill. Il trace la voie (même influence SimCity) vers ce qui sera l'année suivante un jeu mythique, vendu à plus de quatre millions d'exemplaires : Civilization. Le succès du jeu de







stratégie est tel qu'il éclipse quasiment dans les mémoires toutes les productions de Sid Meier. La postérité, ingrate, ne retiendra que lui. Comme un sommet atteint, les jeux qui suivent, aussi honorables soient-ils, semblent à jamais marqués d'un stigmate. Ayant tout prouvé, Sid Meier accuserait-t-il le coup ? Après les dispensables Covert Action et CPU Bach, Colonization en 1994 paraît un sursis. S'il est attendu par les amigaïstes, le jeu est une pale copie de Civilization décliné à la version conquête du Nouveau Monde. CivNet (1995) est calamiteux, archi buggé. Civilization II arrive à temps, mais son manque de mode multi-joueur déçoit. Survient alors la plus grande infamie produite par Sid Meier, Magic : The Gathering. Débutée sur une note joyeuse, l'aventure Microprose se solde au terme d'une longue et douloureuse agonie.

> le succès du jeu de stratégie est tel qu'il éclipse presque dans les mémoires toutes les productions de Sid Meier

L'après Microprose

Heureusement, ce ne sera pas celle de Sid, puisqu'en 1996, il fonde avec Jeff Briggs un nouveau studio de développement. C'est l'occasion d'un renouveau. Après Gettysburg et Alpha Centauri, le flambeau des Civilization que l'on pensait repris par les Call To Power d'Activision, est annoncé à grand renfort de publicité : Civilization III verra bien le jour. Dans la salle comble de l'étage du Convention Center de Los Angeles, la foule trépigne, on vanne le jeu d'Activision, on annonce la huitième merveille du monde. Deux ans plus tard, vous allez pouvoir l'installer sur vos ordinateurs, vous faire une opinion. Une saga à suivre donc... ■

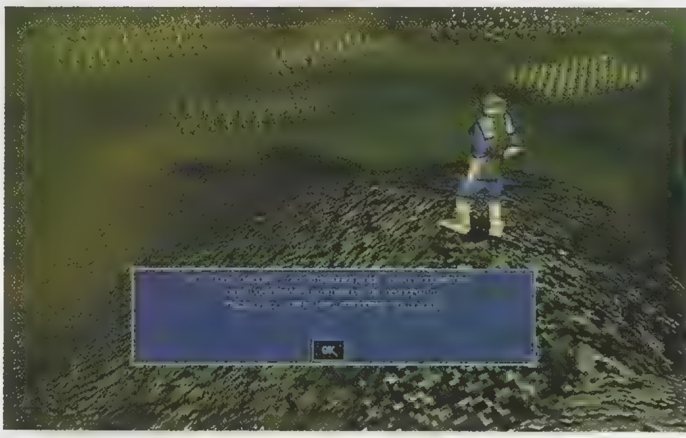
RENCONTRE AVEC SID MEIER : LE MOIS PROCHAIN

Retrouvez dans le magazine et sur le CD-Rom la rencontre exclusive, que nous avons organisée, entre Sid Meier et quelques joueurs, heureux élus.
Questions-réponses, découverte du gourou et impressions sur sa tournée du monde entier pour présenter son bébé.



STRATÉGIE EN 3D éditeur MICROÏDS développeur BLACK CACTUS

Warrior



Scout toujours Comme le souligne le tutorial (malheureusement non interactif), les éclaireurs jouent un rôle important.

Premier jeu du tout jeune développeur anglais Black Cactus, Warrior Kings tient la dragée haute aux dernières productions dans le genre très fourni de la stratégie en temps réel. Il ne lui manque plus qu'un brin de maturité pour friser la perfection.



Alter Ego Votre héros, Artos flanqué ici de quelques troupes, a le pouvoir de régénérer la vie de ses soldats. Fort pratique !



Débarquement Accompagné de vos derniers fidèles, vous prenez pied sur votre futur royaume, l'île d'Angland.

Tout en chiffres

- 3 types d'armées différents
- 35 bâtiments constructibles
- 60 unités de combat
- 22 missions découpées en 80 objectifs

Version testée

- finale française
- des crashs récurrents sous Windows 98

Dans un empire aux contours vaguement européens baignant dans une atmosphère médiévale fantastique, vous incarnez le jeune Artos, fils d'Amalric baron de Cravant. La maison Cravant vient de prendre la tête de la rébellion visant à arrêter l'expansion dans la région de l'Empire du Dieu Unique, dirigée spirituellement comme militairement par le Patriarche suprême. Les affaires commencent plutôt mal pour votre camp, puisque dès la première mission de la campagne, faisant office d'introduction et de première prise en main de l'interface, le baron de Cravant est tué et ses terres confisquées par l'Empire. Vous ne devez votre salut qu'à la fuite. Et débarquez avec une poignée de fidèles sur le royaume d'Angland, avec l'intention de reconstruire votre royaume, vos armées et de prendre votre revanche sur le Patriarche. En bref, trouver de l'intérêt au scénario équivaut à tenter d'observer la face cachée de la Lune avec son télescope. Mais attendez de vous lancer dans votre reconquête, Warrior Kings révèle alors des trésors de gameplay.

Le nerf de la guerre

Warrior Kings s'affirme comme un jeu de stratégie en temps réel complet, puisque vous devrez développer une économie solide pour financer et entretenir vos armées. Le système de ressources, des plus classiques, se base sur la nourriture, le

Kings

par Frédéric Marié



État de siège Rien ne pourra sauver la ville de votre père, dans la première mission face à la supériorité écrasante de l'Empire.

L'empire Chaque début de mission amène un briefing succinct, que vous pouvez passer sans nuire à vos chances de succès…

bois, la pierre et l'or. Si les vivres et le bois suffisent à poser les bases de votre royaume, les deux autres ressources seront par la suite nécessaires à la construction des bâtiments et unités les plus élaborés. Toute votre économie rayonne autour de votre manoir, et par la suite, château, lequel est relié par des chariots aux villages qui vous fournissent les matières premières. Avec l'ajout de différentes échoppes et casernes, vous pouvez terminer un scénario avec une véritable petite ville bourdonnant d'activité. La collecte des ressources, effectuée par vos paysans, profite d'un degré d'automatisation avancé simplifiant grandement la tâche du joueur. Il est malgré tout possible de faire la différence à ce niveau face à un adversaire moins doué, en créant différents commerces qui généreront un revenu en or substantiel. Sans faire d'excès, cette phase de jeu devrait satisfaire les amateurs d'empires économiques. Cette phase de développement n'est pas à négliger car la force de vos armées dépend directement de l'excédent de nourriture que vous parviendrez à produire – autant pour la création de vos unités que leur bonne santé. Soyez trop ambitieux et la famine décimera vos troupes !

> Trois voies différentes offrant une grande variété d'armées

La tactique gagnante

Mais c'est surtout avec la gestion des combats que Warrior Kings montre sa vraie noblesse. Les résul-



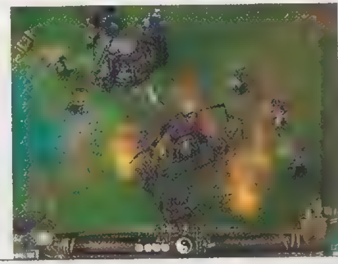
Défense Les palissades entourant certains villages favorisent une bataille défensive, comme ici face à une horde de démons.

FACE AUX GROSSES POINTURES



Alors que Warcraft III tarde à pointer le bout de son nez, Warrior Kings fait face à une concurrence déjà farouche, des vétérans de l'industrie venant de sortir leurs propres jeux de stratégie en 3D temps réel. On pense évidemment à Empire Earth, développé par Stainless Steel Studios, des anciens d'Ensemble Studios (Age of Empires), et Battle Realms, premier jeu de Liquid Entertainment, fondé par des dissidents de Westwood Studios (Command & Conquer). Warrior Kings retient plus notre intérêt qu'Empire Earth, trop classique dans son approche Civilization, ou Battle Realms, qui évoque furieusement un Warcraft en 3D (qui ne tardera pas à venir, d'ailleurs…). Si seulement Warrior Kings était aussi bien fini que ses deux concurrents, il l'emporterait haut la main par sa richesse tactique et la qualité de sa 3D.





Escarmouche Les premiers combats vous opposent à des barbares qui ne font pas le poids face à des soldats entraînés.

tats d'un engagement dépend directement des types de troupe opposés, selon le bon vieux principe du papier, caillou et ciseaux.
Par exemple, les piquiers vaincront sans mal la cavalerie lourde adverse, mais se feront massacrer par la légère ou les archers à pied. Seule, l'utilisation combinée des différents types d'unités vous assureront la victoire sur le champ de bataille, surtout en multijoueurs. Et le choix est vaste, car vous pourrez opter à un niveau avancé de développement entre trois différentes voies qui influeront directement sur le type d'unités et constructions offert (cf. encadré « Ombre, Lumière et Renaissance »).
Par ailleurs, le jeu favorise le regroupement de vos soldats en formations, ce qui influe positivement sur leur moral, aux dépens de leur mobilité. Le déplacement de ces groupes est des plus simples. Vous les déplacez en trois clics, y compris leur placement à l'arrivée selon l'orientation de votre choix - intuitif et éprouvé, à l'image de l'ensemble de l'interface d'ailleurs. Si un combat s'annonce particulièrement en votre défaveur, vous pouvez leur ordonner de fuir, ce qui aura pour conséquence de les dissoudre, mais permettra de sauver le gros de vos troupes pour les reformer une fois qu'elles seront hors de danger. Conserver une force de cavalerie ou d'archers en ordre lâche offre aussi un intérêt, ceux-ci conservant un maximum de mobilité pour harceler les formations adverses. On se retrouve très près du concept des wargames par la richesse des options tactiques, tout en conservant la simplicité de mise en œuvre nécessaire dans un jeu en temps réel. Du grand art ! Il est même possible de mettre le jeu en pause à tout moment, pour prendre le temps de donner tous vos ordres.

> La tactique des wargames alliée à la simplicité du temps réel

Là-haut, sur la colline...

Même l'environnement entièrement réalisé en 3D joue un rôle

HOQUET À LA GENÈSE

Comme vous aurez pu le comprendre à la lecture de cet article, malgré un concept brillant et une réalisation à la hauteur, il manque probablement à Warrior Kings quelques semaines de débugging approfondi pour parler de produit vraiment fini. Cela se traduit par des problèmes de compatibilité avec les drivers les plus récents des cartes vidéo Nvidia, qui, manque de chance, sont maintenant très répandues sur le marché. Des plantages récurrents vous renvoyant sans ambages au bureau de Windows sont aussi à craindre si votre système passe le premier écueil. Certes la plupart des configurations ne rencontreront pas ces problèmes, mais si vous achetez le jeu, sachez que les risques de plantage sont réels. En somme, on espère vivement que Black Cactus nous sorte une mise à jour dans les plus brefs délais !



Sorcellerie ! Les barbares n'hésitent pas à invoquer des forces démoniaques pour tenter de prendre l'avantage.



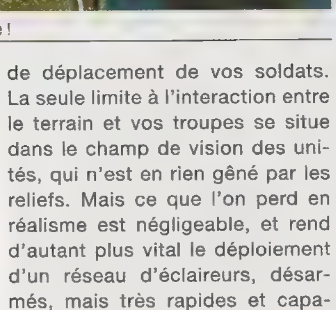


Démon ! La taille et l'apparence peu engageantes de ce behemoth vous force à rallier vos hommes pour le défaire !



Qui s'y frotte... Peu après votre arrivée sur Angland, vous parvenez à constituer une force un peu plus respectable !

important dans l'issue des batailles. Placer vos archers et engins de siège sur une hauteur augmente sensiblement leur portée et décuple les dégâts causés à vos ennemis. Les dénivelés et la nature du sol (plaines, marécages, etc.) influent aussi sur la vitesse de déplacement de vos soldats. La seule limite à l'interaction entre le terrain et vos troupes se situe dans le champ de vision des unités, qui n'est en rien gêné par les reliefs. Mais ce que l'on perd en réalisme est négligeable, et rend d'autant plus vital le déploiement d'un réseau d'éclaireurs, désarmés, mais très rapides et capables de voir loin, très loin.



On en profite d'autant que le système de vue permet une grande liberté de placement d'angle de la caméra, ainsi qu'une fonction zoom très puissante. Vous pouvez ainsi embrasser l'ensemble d'un champ de bataille comme vous attarder dans le détail sur un groupe d'unités. D'ailleurs, la modélisation détaillée de ces dernières soutient sans pâlir un coup d'œil très rapproché. Pour en arriver là, il faut bien sûr un PC puissant, avec un processeur cadencé au-delà du gigaHertz et doté d'une carte accélératrice 3D récente, car le graphisme perd beaucoup de son charme si vous devez le dépouiller pour gagner en vitesse d'animation sur des machines plus modestes. Mais voilà qui n'a rien de surprenant pour un jeu entièrement réalisé en 3D. Si l'on exclut des problèmes de stabilité (dont nous parlons plus en détail en encadré), Microïds signe là un très grand jeu, que l'on a hâte de voir parvenir à maturité. ■

OMBRE, LUMIÈRE ET RENAISSANCE

Warrior Kings offre une grande variété d'unités grâce à un système d'alignement original. Vous pourrez ainsi au cours de votre campagne opter pour la voie de la Lumière, dont le fer de lance est l'archange, et aboutit par l'invocation des pouvoirs du Dieu unique en personne.
La voie des Forces du Mal vous donne accès à des troupes d'ordre bien plus chaotique, voire démoniaque. Enfin, la voie de la technologie vous apporte de puissants engins de sièges. Il est même possible de piocher dans une certaine mesure dans les trois voies, et de constituer des armées hétérogènes. Cela confère une bonne jouabilité à la campagne en solo, et offre un vaste choix d'armées en multijoueurs !

fiche technique ★★★★☆



CLASSEMENT COMPARATIF

1 WARRIOR KINGS
2 EMPIRE EARTH
3 BATTLE REALMS

POUR Un concept sans faille, digne des grands classiques.

CONTRE La version commercialisée est encore trop instable.

PRIX NC
JOUEUR(S) 1 à 8
PUBLIC Tous publics
ADRESSE INTERNET www.warrior-kings.com

Graphismes :	★★★★☆
Audio :	★★★★☆
Multijoueurs :	★★★★☆

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur	PII-**350** MHz & **128** Mo de RAM Carte 3 D 8 Mo
RECOMMANDÉ Éditeur	PII-**733** MHz & **256** Mo de RAM Carte 3 D 32 Mo
RECOMMANDÉ Gen4	PIV-**1,33** GHz & **256** de RAM Carte 3 D 32 Mo

MULTIJOUEURS

PC SEUL **1** LAN **8** INTERNET **8**

Jedi Knight II :



Sous la tutelle de LucasArts, le studio de développement Raven Sotftware tente de raviver la flamme d'un des jeux vidéo les plus réussis sous licence Star Wars : Jedi Knight. S'il s'impose par la qualité de sa 3D, les petits plus qui caractérisent une véritable suite restent désespérément cachés par le côté sombre de la Force.



Toc toc ! Quand on veut éviter les invités-surprise, mieux vaut ne pas laisser traîner ses joujoux dans la cour...

Tout en chiffres

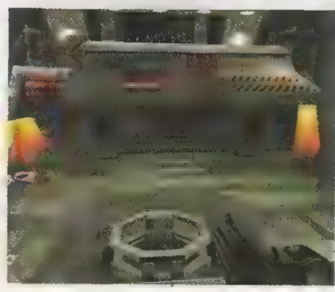
- 24 niveaux sur 8 mondes différents
- 11 armes incluant le sabre-laser
- 8 pouvoirs de la Force utilisables

Version testée

- finale française
- aucun bug constaté sous Windows 98

Fidèle à l'histoire du premier épisode, Jedi Outcast vous place dans les mains le blaster et le sabre-laser de Kyle Katarn, mercenaire de son état et apprenti jedi au gré de son engagement contre les forces de l'Empire. Il faut croire que Kyle place peu de foi dans la force, puisqu'il démarre cette nouvelle aventure totalement dépourvu des pouvoirs qu'elle lui a conférés dix ans auparavant. Comme le plus commun des mercenaires galactiques, il accepte une nouvelle mission pour le compte de la Rébellion, flanqué de son fidèle co-équipier Jan Ors. Grâce aux talents de pilote et aux connaissances informatiques de cette dernière, vous allez infiltrer







Jamais seul ! Jan Ors, votre co-équipière, vous épaulera parfois à coup de lasers bien ajustés.

Jedi Outcast

par Frédéric Marié


Chaud devant ! Les flammes s'échappant de ces canalisations laissent penser que ce couloir n'est pas très sûr à emprunter...


Feu à volonté Profitez de la présence de Jan sur votre flanc en début de partie, elle finira très vite par s'effacer.

une base impériale où une nouvelle arme serait en cours de développement. Le côté sombre de la Force semble impliqué dans sa construction. Rapidement, vous vous rendrez compte, bon gré mal gré, que les armes conventionnelles que vous chérissez tant n'y suffiront pas. Il faudra bien dégainer le sabre-laser et prendre des cours de rattrapage de maîtrise de la Force pour contrer cette nouvelle menace impériale.

Plein la vue !

C'est donc armé d'un simple pisto-laser que vous vous rappelez au bon souvenir de vos vieux amis les stormtroopers de l'Empire. Ils sont d'ailleurs tellement heureux de vous retrouver qu'il s'empressent de vous céder leur fameux fusil-laser, l'arme de base du jeu. Secondé par votre partenaire Jan, qui ne se contente pas de vous suivre mais prend part activement aux premiers combats, vous retrouvez vos vieux réflexes de guerrier en taillant votre chemin dans une horde de soldats impériaux toujours plus blancs que blanc. Cette mise en bouche vous donne l'occasion d'apprécier la 3D somptueuse développée par Raven Software sur la base du maintenant incontournable moteur de Quake 3 Team Arena. Textures haute-définition et effets de lumière dynamiques habillent de belle manière les décors de votre nouvelle aventure. Même les ennuyeux couloirs des sempiternelles bases que vous allez nettoyer de leurs occupants retiennent parfois l'œil par de subtils effets de réflexion aux murs ou aux sols ! Les effets pyrotechniques des batailles au laser et les traînées lumineuses laissées par le maniement des sabres vous plongent sans faute dans l'ambiance des combats épiques de Star Wars. Les stormtroopers s'écroulent, s'étalent, se ramassent même parfois après une dernière pirouette, de façon très réaliste, pour votre jubilation personnelle. On peut juste regretter des ombres qui parfois se séparent de leurs propriétaires pour se coller à des surfaces étrangement lointaines... Mais dans l'ensemble, Jedi Outcast offre un tableau spectaculaire et convaincant.

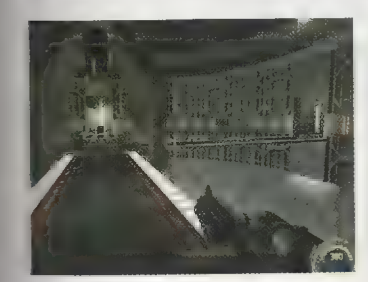
> Du grand spectacle, porté par le moteur de Quake 3 Team Arena

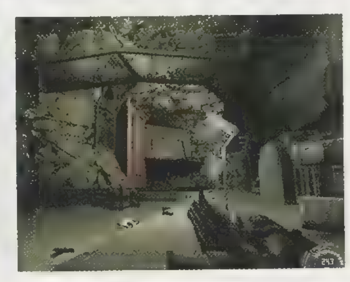
On prend les mêmes, et on repart

Cet environnement somptueux ne parvient malheureusement pas à

DU SPECTACLE, COMME AU CINÉMA

À n'en pas douter, Raven Software a pris en compte pour cette suite les critiques du premier Jedi Knight, qui souffrait de graphismes efficaces, mais peu élaborés à l'époque où Unreal en mettait déjà plein la vue. Jedi Outcast offre sans conteste un graphisme à l'égal de ce qui se fait de mieux actuellement, grâce à l'utilisation du moteur de Quake 3. L'architecture des niveaux n'est pas en reste. Certains niveaux, comme les mines de cristaux, dévoilent des paysages spectaculaires en perpétuelle animation : ballet des navettes de transport, impacts fréquents de météorites. L'univers Star Wars a rarement été aussi bien représenté sur PC.

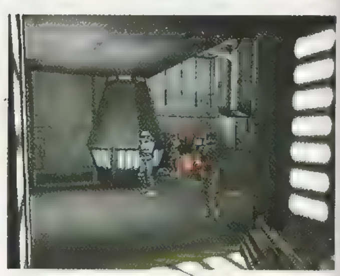





Beeep. Les droïdes, touchés, sont enveloppés d'un halo iridescent du plus bel effet.







Escarmouche Les premiers combats vous opposent à des barbares qui ne font pas le poids face à des soldats entraînés.

éclipser un fort sentiment de déjà-vu. Du choix des armes à la progression fortement scénarisée de votre personnage, en passant par les pouvoirs de la Force à votre disposition, tout, ou presque, évoque le premier épisode. On retrouve les mêmes modes de tir pour chaque arme, et rebelote pour les pouvoirs, qui ne s'étoffent que de la possibilité de jouer des tours à l'esprit de vos victimes. Les combats au sabre-laser gagnent trois types de coups différents, plus ou moins rapides et puissants, mais cette subtilité s'avère bien superficielle à l'usage. Pire encore, Jedi Outcast perd le choix d'emprunter l'un des deux côtés de la Force. Dans Jedi Knight, vos pouvoirs différaient en fonction de votre inclination. Ici, tout a été uniformisé, et Kyle assume une attitude neutre lui donnant accès à la panoplie complète. Vous pourrez tout de même dispenser des points d'expérience dans tel ou tel pouvoir pour en augmenter les effets. Mais par rapport à son prédécesseur, Jedi Knight II se replie derrière le politiquement correct... Héros exemplaire du début à la fin, vous n'aurez plus le loisir de teinter vos exploits d'une ombre de sadisme. Néanmoins, il est possible de démembrer vos ennemis au sabre-laser. Mais n'oubliez pas de rendre visite aux menus de configuration si vous aimez ce genre de friandises, cette option étant désactivée par défaut !

> Les mêmes recettes que Jedi Knight, le côté sombre en moins.



Œil d'aigle Les jumelles s'avèrent parfois très pratiques pour observer le dispositif ennemi.

Réflexion, action, répétition

On retrouve aussi dans Jedi Knight II la trame narrative serrée qui avait fait la gloire du premier, à une époque où le jeu d'action subjective se cantonnait encore dans le moi-voit moi-tue du premier Quake. Au fil des niveaux, vous découvrez progressivement l'intrigue s'inscrivant dans ce que l'univers Star Wars nous a habitués à voir. Même s'il n'a rien d'extraordinaire, ne comptez pas sur nous pour la dévoiler ! Chaque niveau comporte son lot d'énigmes et de puzzles qu'il vous faudra résoudre entre deux batailles pour progresser. Quelques morceaux de bravoure ponctuent l'action, comme le pilotage d'un droïde dans une zone hautement radioactive, ou l'utilisation de canons-laser lourds contre leurs propriétaires. Parfois, vous pouvez même opter pour un peu de subtilité dans ce monde de brutes. L'utilisation judicieuse du réseau de caméras d'une base peut vous permettre de placer des mines sur le passage de troupes qui pensaient pourtant bien vous surprendre... Un peu de furtivité empêchera parfois des combats douloureux. Mais au final on ne

STAR WARS, UNE SAGA À BOUT DE SOUFFLE ?

Sans forcer, on peut compter près d'une trentaine de jeux développés sur différentes plates-formes de jeu sur la licence Star Wars... Mais voilà, les dernières productions, Star Wars Jedi Starfighter sur PlayStation 2, Star Wars Galactic Battlegrounds sur PC, et maintenant Jedi Knight II : Jedi Outcast ne donnent pas beaucoup de lustre à la légendaire saga. Certes, il s'agit de jeux de qualité, mais où manque la créativité, la petite touche de génie, qui a porté Star Wars au cours de maintenant près de trois décennies. Et ce n'est pas de bon augure pour Star Wars Episode II, le film, qui pointe déjà le bout de sa pellicule, et essuie avant même d'être sorti pas mal de critiques de la part des fans. Après si longtemps, le génie de M. Lucas serait-il en train de s'essouffler ?



Clin d'œil ? Utiliser une console révèle parfois des surprises, comme l'apparition de ces caissons évoquant la série Aliens.



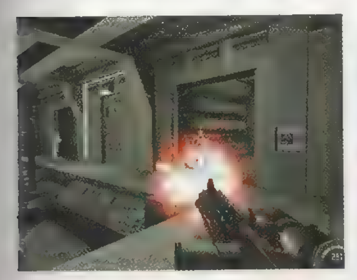
Massacre L'issue de cette bataille permet d'apprécier la variété des poses, ainsi que les qualité des skins habillant les stormtroopers.

À l'assaut ! Ouvrir certaines portes vous réserve parfois de mauvaises surprises, venues en nombre en plus !

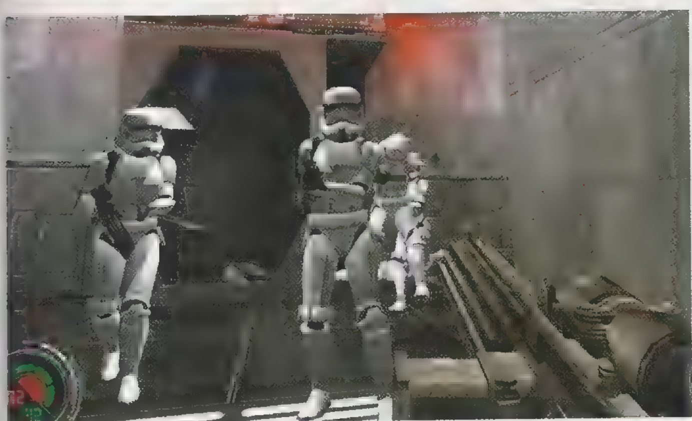
découvre dans le scénario et le découpage de l'action rien qui n'ait été déjà fait, et souvent avec brio. On est loin par exemple d'un Deus Ex, devenu la référence du genre.

DES IMPÉRIAUX QUI EN ONT DANS LA TÊTE...

Un des grands points fort de Jedi Outcast tant vanté par les développeurs serait l'intelligence artificielle animant les grands méchants que vous allez affronter. Admettons, ils n'ont pas l'air si bêtes que ça après tout. On les voit souvent tenter de se placer sur vos flancs ou vos arrières s'ils ont l'avantage du nombre, ou s'enfuir pitoyablement si le rapport de force se montre peu en leur faveur... Allez, même s'ils ne réalisent pas de miracles tactiques, on donnera à Raven un bon point pour l'effort !







Suite, ou flashback ?

Jedi Outcast n'en reste pas moins un jeu redoutablement efficace, de par la qualité de son gameplay et sa réalisation. Mais l'action ne prend ses lettres de noblesse que lorsque vous récupérez enfin votre fidèle sabre-laser et commencez à jouer avec la Force... Trop tard peut-être, en tant que suite, le joueur était en droit d'attendre l'expansion des possibilités de Kyle Katarn, plutôt que son atrophie assez artificielle en début d'histoire, et la nécessité de passer à nouveau par le même genre de parcours initiatique. Du coup, ceux qui se sont délectés de la progression de leur personnage dans le premier Jedi Knight risquent de revivre un long et parfois pénible flashback dans Jedi Outcast. En revanche, les aficionados de la saga et ceux qui ont raté le premier épisode ne manqueront pas d'apprécier. Mais ce Jedi Knight II fait quand même plus figure de Jedi Knight Plus avec de gros morceaux de 3D dedans, que d'une véritable suite. C'est bien dommage, l'univers Star Wars est d'une telle richesse, on aurait apprécié que les concepteurs introduisent de nouvelles idées dans la série, plutôt que de nous resservir les vieilles recettes, aussi efficaces soient-elles. ■

fiche technique ★★★

CLASSEMENT COMPARATIF

1 MEDAL OF HONOR
2 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
3 JEDI KNIGHT II : JEDI OUTCAST

POUR Le moteur 3D dérivé de Quake3, très réussi.

CONTRE Pas de nouveauté fondamentale par rapport au premier Jedi Knight.

PRIX NC
JOUEUR(S) 1 à multijoueurs
PUBLIC Tous publics
ADRESSE INTERNET www.lucasarts.vom/products/outcast

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur	PII-350 MHz & 128 Mo de RAM
RECOMMANDÉ Éditeur	NC
RECOMMANDÉ Gen4	PIV-1,33 GHz & 256 de RAM

Graphismes :	★★★★☆
Audio :	★★★★☆
Multijoueurs :	★★★☆☆

MULTIJOUEURS

PC SEUL 1 LAN 32 INTERNET 16

STRATÉGIE éditeur **TAKE 2** développeur **LEMON INTERACTIVE**

Starma

Présenté comme un mélange d'Homeworld et de Red Alert, Starmageddon aimerait réussir là où Fargate a échoué : dépasser le stade du clone raté pour affirmer le genre du RTS 3D.

Son et lumières Le moteur graphique et sa gestion des particules font merveille pour embraser l'écran.



Tout en chiffres

- 3 races
- 2 campagnes
- 44 unités différentes

Version testée

- finale française
- quelques bugs d'affichage et problèmes de Z Buffer sur Radeon 8500

La chose n'est pourtant pas évidente car le succès des jeux de Relic Entertainment ne se résume pas à leur concept révolutionnaire. Homeworld est bien sûr le premier titre à avoir jeté la stratégie en temps réel dans un espace à trois dimensions. Mais il a aussi su développer une identité forte, une ambiance de Space Opera à faire pâlir tous les Wing Commander de l'histoire. Autant dire que passer après un tel standard est un exercice périlleux.

Le caillou à l'édifice

Cela n'empêche pas Lemon Interactive d'apporter quelques idées, notamment en ce qui concerne l'interface. Délaissant le système d'Homeworld qui vous positionnait par rapport à un objet, Starmageddon vous laisse libre de tous mouvements comme peut l'être un spectateur dans Counter Strike. Cela a cependant un inconvénient : on se perd souvent dans l'espace sans trop savoir où se situe l'action. Et comme les consignes du didacticiel disparaissent avant qu'on ait le temps de les lire, la prise en main difficile de ce système lui porte préjudice.

Un jeu n'est certes pas qu'une interface, mais pour le reste, Starmageddon n'apporte rien de vraiment neuf. Le scénario repose sur la rencontre des Terriens aux technologies avancées avec deux races extra-terrestres hostiles : les barbares Daemons et les étranges Vitechy aussi subtiles qu'imprévisibles. Hélas, en campagne ou en multi, vous ne pouvez jouer que les humains ou les Deamons alors que



Pétanque Vous vous battez justement pour que cette image ne soit pas réalité.



Dégâts collatéraux Les explosions peuvent infliger jusqu'à 50 % de dommage aux unités proches.



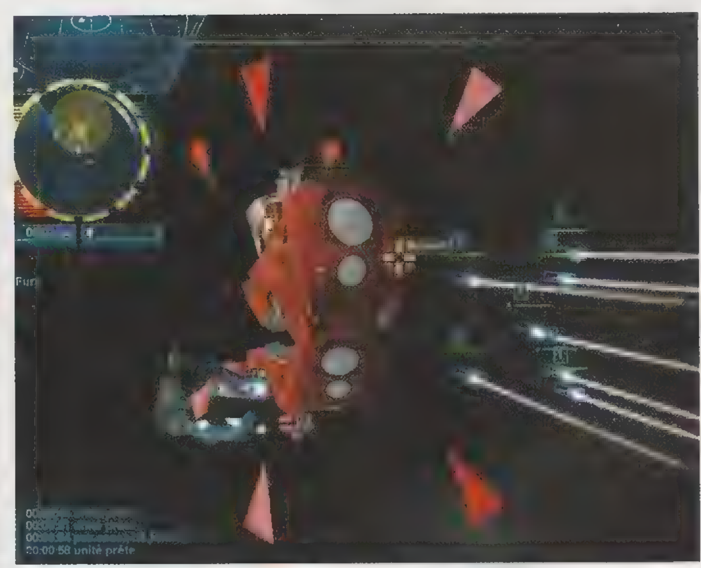
Space Opera On pense forcément à Kubrick dans ces moments là.

geddon

par Arnaud Cueff



Red Evil Les méchants Daemons sont forcément rouges pour qu'on les voie de loin.



Mother Killer Détruire le vaisseau-mère ennemi est le meilleur moyen de l'achever vite et bien

les Vitechy semblaient les plus intéressants.

Sans surprise

Le jeu lui-même se partage entre la collecte de ressources, la construction d'unités et les combats. Du point de vue stratégique, on est loin d'un Ground Control : une fois le contrôle des ressources assuré, le plus vif et le plus agressif a souvent le dernier mot. Ce que le jeu perd en profondeur tactique, il le gagne en revanche sur le rythme en privilégiant des parties nerveuses. Cela est d'autant plus vrai que vous devrez parfois livrer des combats en simultané, passant d'un front à l'autre par le simple biais d'une touche.

La réalisation est quant à elle de bonne facture sans être extraordinaire. D'un côté, le jeu est plus avancé qu'Homeworld car il exploite les cartes 3D du moment (particules, bump mapping, etc.). De l'autre, il souffre d'un manque d'originalité que les textures, trop austères, ne parviennent pas à faire oublier. Ceci compensant cela, on n'a pas le sentiment que Starmageddon soit beaucoup plus beau que son glorieux inspirateur. Même chose pour les musiques techno-ambiantes qui supportent mal la comparaison avec l'adagio pour cordes de Samuel Barber et les compos de Yes que Relic avait réquisitionnés pour son jeu. Enfin, la localisation française est très moyenne : les acteurs lisent si bien leur texte qu'on n'y croit pas du tout.

> Le plus vif et le plus agressif a souvent le dernier mot

Ersatz en temps réel

Une foule de petits détails comme ceux-là empêche de vraiment rentrer dans le jeu malgré ses qualités. Loin d'être mauvais, Starmageddon séduira donc les fans du genre. Mais on le sent être de ces jeux qu'on oublie six mois après y avoir joué. Bien en peine de s'imposer face à ses aînés (désormais disponibles en budget), il confirme néanmoins une chose : si Homeworld a créé un genre, les gars de Relic sont les seuls à en connaître la recette. ■



Astrophysique Le rendu des planètes est une des plus belles réussites du jeu.



fiche technique ★★★☆☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 HOMEWORLD
2 HOMEWORLD CATACLYSM
3 STARMAGEDDON
4 FARGATE

POUR Starmageddon ne souffre pas de gros défaut : Bien réalisé, il offre un jeu qui plaira aux amateurs

CONTRE Le jeu manque de caractère au point qu'il ne parvient à faire oublier le pourtant déjà vieux Homeworld.

PRIX env. 50 €
JOUEUR(S) 1 à 8
PUBLIC Tous publics
ADRESSE INTERNET www.starmageddon-lejeu.com

Graphismes :	★★★★☆
Audio :	★★★☆☆
Multijoueurs :	★★★☆☆

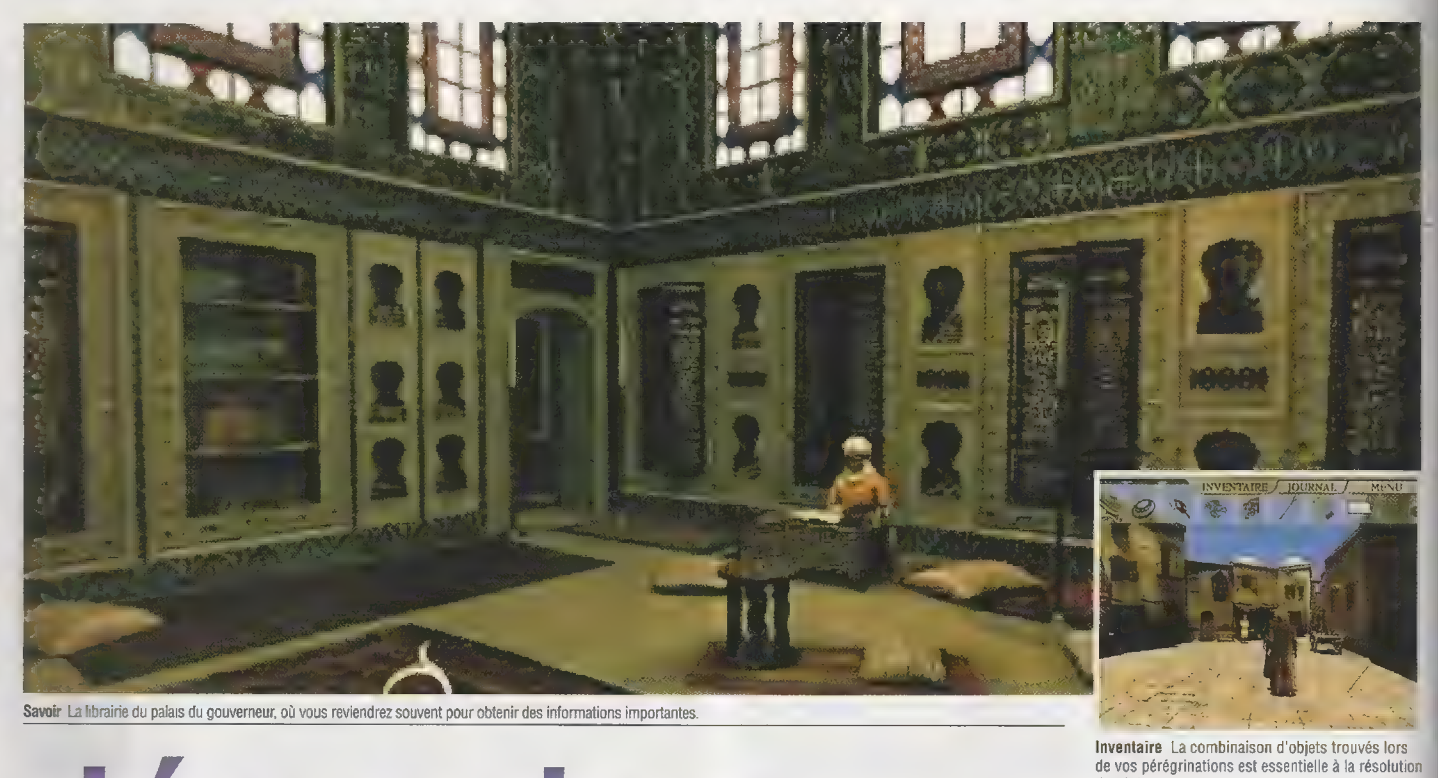
PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	PIII-700 MHz & 256 Mo de RAM et GeForce
RECOMMANDÉ	PIII - 1 GHz & 384 Mo de RAM et GeForce 2

MULTIJOUEURS

PC SEUL 1 LAN 8 INTERNET 8

éditeur **CRYO INTERACTIVE** développeur **ARXEL TRIBE** genre **AVENTURE**



Savoir La librairie du palais du gouverneur, où vous reviendrez souvent pour obtenir des informations importantes.

Inventaire La combinaison d'objets trouvés lors de vos pérégrinations est essentielle à la résolution des énigmes.

Jérusalem

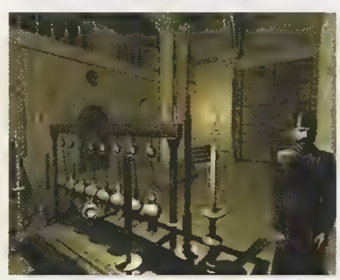
Par Frédéric Marié

Cryo vous offre de vous aventurer dans la ville vers laquelle peu d'agences de voyages vous proposeront de billets. Évitant habilement clichés et différends politico-religieux, il apporte au contraire, au fil de son intrigue, un rafraîchissant message de paix et tolérance.

Tout en chiffres
- 14 lieux modélisés en 3D
- 75 fiches encyclopédiques

Version testée
- finale française
- aucun bug constaté sous Windows 98

Dans ce successeur de Pompéi, lui aussi développé par Arxel Tribe, vous incarnez Adrian Blake, voyageur dans le temps malgré lui, victime de la malédiction de la déesse Ishtar. Cette fois-ci, la divinité babylonienne vous projette aux portes de Jérusalem en plein XVIe siècle. Vous serez amené à enquêter sur la disparition étrange de la fille du gouverneur, apparemment enlevée par un fou. Les développeurs se sont efforcés de reproduire le plus fidèlement possible le Jérusalem de l'époque, et vous aurez l'opportunité de visiter au fil de l'aventure des lieux prestigieux comme le Saint-Sépulcre ou la synagogue Ramban. Chaque lieu, modélisé en 3D, vous permet d'observer vos alentours par une rotation à 360°. Si les décors sont d'apparence correcte, les personnages qui y déambulent souffrent par contre d'un réalisme discutable et de mouvements très empotés. L'intrigue vous impose de résoudre au fur et à mesure de votre progression différentes énigmes. Certaines appartiennent au registre classique et parfois frustrant du jeu d'aventure, consistant à trouver et combiner les bons objets pour avancer.



Saint-Sépulcre Berceau de la religion chrétienne à Jérusalem, sa visite marque un des moments forts du jeu.

Un cours d'histoire religieuse

D'autres amènent à des réflexions d'ordre plus culturel, comme la correspondance entre les différents écrits saints et les prophètes, ou l'histoire des alphabets. Et c'est ce qui retient vraiment l'attention. Les références aux religions chrétiennes juives et musulmanes abondent, en particulier sur tout ce qu'elles peuvent avoir en commun. Le discours n'est pourtant pas bêtement globalisant : il rend compte avec respect de l'identité propre à chaque communauté. Au final, ce qui se dégage de Jérusalem est un esprit de tolérance permettant la cohabitation entre trois communautés religieuses, sur lesquelles l'intrigue pousse toujours à en apprendre un peu plus. Un message de paix habilement amené, et qui garde un côté ludique certain. ■

> Au-delà du jeu, la (re-) découverte des traits communs à trois religions

fiche technique ★★★

CLASSEMENT COMPARATIF
1. **MYST 3 : EXILE**
2. **Versailles 2**
3. **Jérusalem**

POUR L'apport culturel du jeu.

CONTRE Enigmes trop rares et faciles.

PRIX env. 45 €
JOUEUR(S) 1
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET www.jerusalem.cryogame.com

Graphismes :	★★★☆☆
Audio :	★★★☆☆
Multijoueurs :	

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur	PII-**200** MHz & **32** Mo de RAM
RECOMMANDÉ Éditeur	PIII-**450** MHz & **64** de RAM
RECOMMANDÉ Gen4	PIII-**500** MHz & **128** Mo de RAM

MULTIJOUEURS

PC SEUL **1** LAN **non** INTERNET **non**

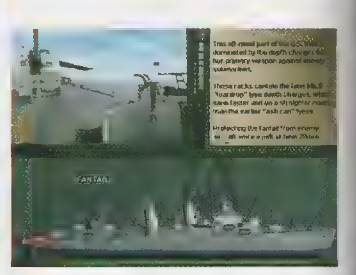
SIMULATION éditeur UBI SOFT développeur SSG



Mayday, Mayday C'est dans cette pièce que vous recevrez les ordres par radio, la nuit, pas de lumière pour ne pas se faire repérer par l'ennemi.



C'est pas de la carte ! L'élément primordial de vos victoires : la carte nautique. Elle permet de zoomer sur les zones, de connaître votre position et d'anticiper les mouvements de l'adversaire.



Une leçon d'histoire Cette simulation contient en plus de ses missions historiques une description détaillée et des vues réelles des fameux destroyers.

Destroyer Command

par Jean-Pierre Labro

Une superbe simulation. Des confrontations navales d'une précision historique. Et un mode multijoueurs inédit pour se frotter aux fanas de Silent Hunter II.

Tout en chiffres
- 12 destroyers américains
- 14 missions historiques
- jeu contre 7 commandants en réseau

Version testée
- finale anglaise
- aucun bug constaté

Le destroyer a connu ses heures de gloire durant la seconde guerre mondiale. Rapides et efficaces, ces navires permirent aux Américains de remporter de nombreux succès. Avec cette simulation, vous serez aux commandes de douze destroyers issus de la flotte américaine. Vos missions seront de plusieurs ordres ; selon votre sélection vous pourrez prendre part à quatorze conflits historiques dont Casablanca, Balikpapan ou l'Opération Anvil.

De l'Océan à la mer Méditerranée

Ces batailles se déroulent sur le Pacifique, la Méditerranée ou l'Atlantique. Vous serez opposé aux forces allemandes, italiennes ou japonaises. À côté de ce parcours historique, cinq autres missions d'entraînement vous sont proposées. Mais devant le peu d'informations sur ce qu'il faut entreprendre, on est vite en rade et le didacticiel est totalement inefficace. L'interface pour commander votre destroyer est assez simple, il suffit de passer d'un poste à un autre en jonglant avec les touches du clavier. De la passerelle à la tourelle des canons, vous devrez tout contrôler en permanence.

Le monde du Silent

Une carte zoomable vous permettra de visualiser vos déplacements et ceux de vos ennemis. Les graphismes sont assez détaillés sans être pour autant à tomber par terre. La mer bouge et les conditions climatiques sont au rendez-vous. Pour accomplir votre mission vous disposez d'un armement important ; torpilles, pièces d'artillerie (40 mm et 20 mm), des canons anti-aériens ou des bombes sous-marines. Parmi les attraits de ce jeu sa partie multijoueurs qui permet d'affronter en réseau les adeptes de Silent Hunter II. Une première qui fera date ! ■

> Une simulation historique pour les passionnés de bataille navale



Touché, coulé ! Selon la mission, vous serez amené à utiliser les canons anti-aériens pour contrer les kamikazes ou une attaque aérienne surprise.

fiche technique ★★★

CLASSEMENT COMPARATIF

1 1 SILENT HUNTER II
2 DESTROYER COMMAND
3 HARPOON

PRIX env. 42 €
JOUEUR(S) 1 à 7
PUBLIC Tous publics
ADRESSE INTERNET www.ubisoft.com

Graphismes :	★★☆☆☆
Audio :	★★☆☆☆
Multijoueurs :	★★★☆☆

POUR Un cachet historique et une rigueur qui permettent de se plonger avec avidité dans les combats de la seconde guerre mondiale.

CONTRE Une interface complexe et des missions ardues pour les débutants. Le didacticiel ne sert à rien !

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur	PII-200 MHz & 64 Mo de RAM
RECOMMANDÉ Éditeur	PII-400 MHz & 64 de RAM
RECOMMANDÉ Gen4	PIII-500 MHz & 128 de RAM

MULTIJOUEURS

PC SEUL 1 LAN 7 INTERNET 7

Warlords Battlecry II

Par Jean-Pierre Labro

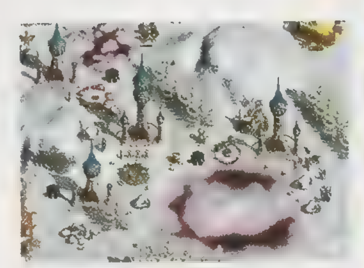
Warlords Battlecry premier du nom était un RTS classique. Ce deuxième épisode reprend l'ambiance médiévale de son prédécesseur. Quête, expansion et pillages sont les mamelles de cette saga...



Un fabuleux bestiaire WB II comprend de très nombreuses créatures fantastiques comme des chauve-souris de feu, des golems de bronze, des esprits ou des dragons...

Tout en chiffres
- 12 espèces
- 20 classes de héros
- plus de 100 sorts de magie

Version testée
- finale française
- aucun bug constaté



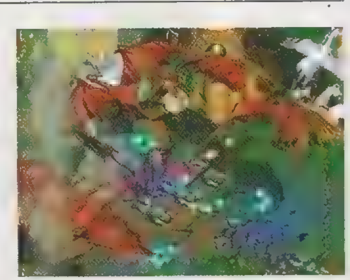
Boules de neige Les conditions climatiques ont aussi leur importance dans cette quête : pluie, neige ou soleil peuvent changer le déroulement de certaines batailles.

Le monde sauvage et impitoyable des jeux de rôles sur PC a ses stars et ses seconds couteaux qui œuvrent dans l'ombre de leurs aînés. Warlords Battlecry II essaye de sortir à la lumière et de s'imposer comme un RTS majeur. Le premier opus sorti en l'an 2000 était apparu comme un jeu de stratégie en temps réel des plus classiques. L'ambiance héroïc-fantasy est toujours de mise dans ce nouvel épisode. Vous parcourez des contrées infestées de golems ou de gnomes hargneux.

De la vraie fausse 2 D

L'interface est facile d'accès et les graphismes en 3D isométrique se révèlent fins et détaillés. Si l'innovation n'est pas vraiment frappante, on est agréablement surpris par un moteur sans faille et une épopée de grande envergure. Vous devrez œuvrer sous vos couleurs pour libérer la contrée d'Etheria.
Ce royaume est formé de dizaines de provinces aux reliefs fort différents ainsi que d'îles à conquérir. La campagne commence par le choix de l'espèce que vous allez incarner, douze races sont accessibles comme les humains, les morts-vivants, les elfes, les barbares ou les nains. Chacun d'eux possède évidemment des caractéristiques différentes en terme de capacités physiques, intellectuelles ou magiques.

> Un jeu de stratégie en temps réel qui allie simplicité et profondeur.



Castagne aérienne N'hésitez pas à renforcer vos défenses aériennes car le danger peut venir des cieux sous la forme de dragons ou autres monstres ailés.

Je ne suis pas un héros...

Vous devrez choisir un héros qui sera le guide dans cette quête. Il possède des pouvoirs spéciaux comme celui de convertir les mines ou les bâtiments afin de les rallier à son camp. C'est aussi un général de bataille et ses points d'expérience grandissent au fur et à mesure de ses conquêtes. Il est également capable de poursuivre des quêtes secondaires qui lui seront confiées par des sorcières et qui lui apporteront des objets magiques ou des armes plus puissantes. Comme dans tout RTS qui se respecte, vous devrez construire des bâtiments, exploiter des mines d'or ou de cristaux et batailler ferme. Alliant avec simplicité et profondeur magie et stratégie, ce WB II devrait plaire aux néophytes en la matière. ■



Un nain connu C'est le point de départ de cette aventure. Sélectionnez parmi douze races votre héros qui guidera vos troupes vers la victoire.



fiche technique ★★★



CLASSEMENT COMPARATIF

1. BALDUR'S GATE II
2. ARCANUM
3. MIGHT AND MAGIC 7
4. WARLORDS BATTLECRY II

POUR La prise en main des plus simples. La campagne pour conquérir Etheria. Le mode multijoueurs.

CONTRE Trop simple pour les rôlistes acharnés. Une vue en 3D isométrique un peu dépassée.

PRIX env. 45 €
JOUEUR(S) 1 à 32
PUBLIC déconseillé aux moins de 12 ans
ADRESSE INTERNET www.ubisoft.com

Graphismes :	★★☆☆☆
Audio :	★★★☆☆
Multijoueurs :	★★★☆☆

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	Éditeur	PII-200 MHz & 32 Mo de RAM
RECOMMANDÉ	Éditeur	PII-300 MHz & 32 de RAM
RECOMMANDÉ	Gen4	PIII-500 MHz & 32 de RAM

MULTIJOUEURS

PC SEUL 1 LAN 32 INTERNET 32

L'ESPRIT INTERNITY

>Un réseau de 65 Magasins

X-BOX



Télécommande DVD X-Box Microsoft : Indispensable pour utiliser votre X-Box comme lecteur DVD de salon.



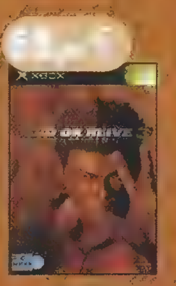
Volant Thrustmaster X-box Vibrant 360 Modena :
Volant vibrant avec pédalier + systéme «repose genoux»pour faciliter son utilisation.

Manette X-box Microsoft
- 6 touches analogiques
- 2 sticks analogiques
- 2 gachettes analogiques
- 2 moteurs de retour de force
-1 bouton multidirectionnel (8 directions)
-2 ports d'extension pour périphériques
-Cable 3 M. avec systéme de sécurité intégré

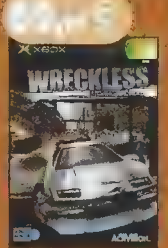



Munch's Oddysee


Halo


Dead or Alive 3


Radio Future


Wreckless


TransWorld Surf

JEUX PC

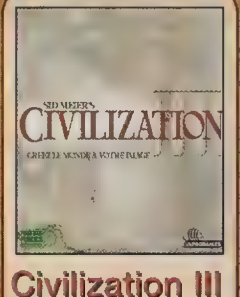
EXCLUSIVITÉ INTERNITY

68,45 € TTC + 30,34 € TTC = ~~98,79 € TTC~~ 75,99 € TTC



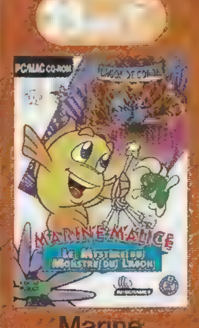


Joystick Top Gun Afterburner 2 Thrustmaster + Casque Plantronics
Manette des gaz amovible, de taille réelle.Fonction palonnier par rotation du manche ou bouton bascule présent sur la manette des gaz. Résistance du manche ajustable. Design ergonomique, texture gomme sur le manche et la manette des gaz, large repose main, base lestée et ventouse détachables.


Civilization III
Le chef-d'œuvre arrive...


Comanche 4

CYBER KIDS


Marine Malice


Marine Malice 1+4

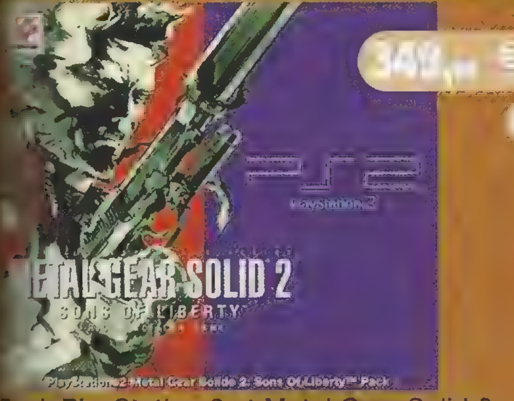

Action Man


Pouce Pouce 1+3

Les nouveautés sont chez Internity...

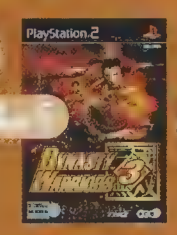
PLAYSTATION 2

ÉDITION COLLECTOR



Pack PlayStation 2 et Metal Gear Solid 2

...0 PIÈCES DISPO


Dynasty Warriors 3


State of emergency

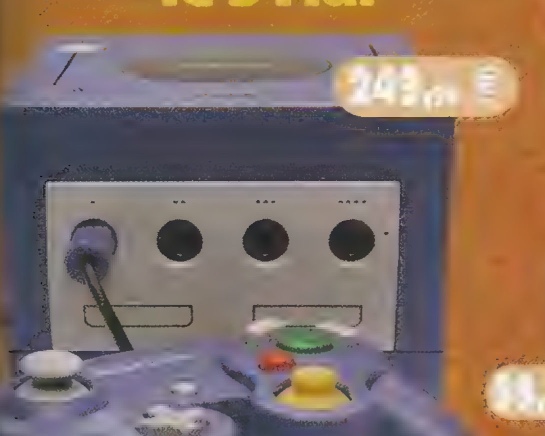

Kessen II



Volant à retour de force Speed Force II - Big ben :
Un des meilleurs volants à retour de force actuels à prix Internity

NINTENDO GAME CUBE

SORTIE OFFICIELLE le 3 Mai

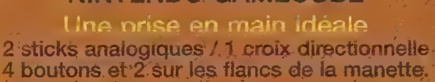


Réservez-la chez Internity

Console NINTENDO GAMECUBE :
Console NINTENDO dernière génération
4 port manettes
Processeur IBM PC 405 MHZ
Possibilité de brancher votre GAMEBOY ADVANCE comme une manette.



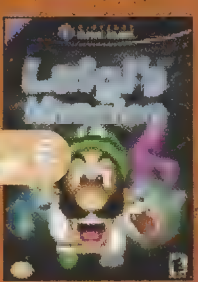
Manette NINTENDO GAMECUBE
Une prise en main idéale

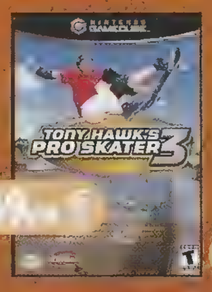


2 sticks analogiques / 1 croix directionnelle
4 boutons et 2 sur les flancs de la manette.



Carte Mémoire 4 Mo NINTENDO GAMECUBE
Indispensable pour sauvegarder vos parties.


Luigi's Mansion


Tony Hawk's 3


Sonic Adventure 2 Battle

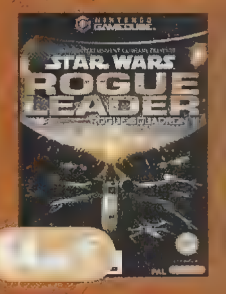

Star Wars Rogue Leader

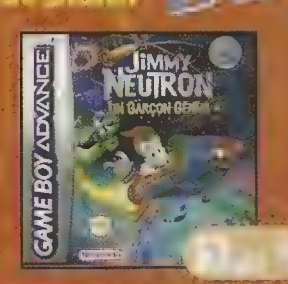
Photo non contractuelle

NINTENDO GAME BOY

Un tout petit prix pour un maximum de plaisir







RPG éditeur UBISOFT développeur GAME ARTS genre

Grandia II

par Jérôme Firon

La Dreamcast n'est pas morte pour tout le monde. Désormais chaque mois voit fleurir des conversions plus ou moins abouties de titres plus ou moins enviables de la ludothèque de la défunte console. Ce mois-ci, c'est un RPG sauce nippone de Games Art qui débarque dans le monde PC. Et celui-là, croyez nous, c'est une bombe.



A voir Certaines attaques dévastatrices proposent un petite cinématique d'introduction

Beauté Les monstres sont de toute beauté. Vous n'aurez guère le temps de les admirer à cause de la réactivité que requièrent les combats

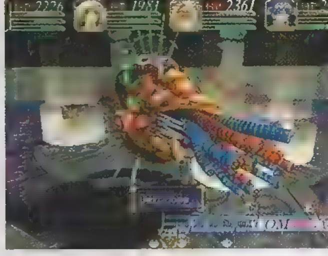


Tout en chiffres
- sortie le 28 mars
- 35 heures de jeu

Version testée
- finale
- aucun bug constaté

Un bon moyen de savoir si un titre Dreamcast est bon, c'est de scruter le rayon occasions. Vous n'êtes pas prêt d'y voir traîner un Grandia II. C'est le même symptôme que Skies of Arcadia : la perfection. Games Arts a servi beaucoup de bons titres à SEGA : Silpheed, les Lunar et les deux Grandia. Ce deuxième épisode vous place dans la peau de Ryudo, petit mercenaire, qui, de fil en aiguille, doit empêcher le Mal de se réincarner. Ça commence par une bonne sœur possédée : cool... L'histoire vous en fera ensuite voir de toutes les couleurs, à l'instar des sortilèges et autres magies du jeu. Bien sûr, c'est du déjà vu. Mais il y a quand même au programme trente-cinq heures de jeu (si vous ne savez plus comment vous occuper au bureau), du plaisir ininterrompu.

> Ce n'est pas parce que ça ressemble à du Final Fantasy que de près c'est aussi fade...



Grand Frapper le cœur au cœur. C'est de la tauromachie.





Nippon L'influence japonaise est bel et bien là.

Un RPG console n'est pas un RPG PC. Et inversement

La réalisation est plus que solide puisque de longue date éprouvée. Les options de jeux ne sont pas nombreuses, tout juste suffisantes. Il est clair que le jeu n'a pas été amélioré pour le PC. Là encore, c'est une décision à prendre à l'achat. Gageons que vous surmonterez la honte de jouer à un jeu venant d'une console. Le mélange 2D-3D est des plus réussis, le son est plutôt pas mal (mention spéciale aux dialogues en anglais). Mais c'est surtout le système de combat qui apporte son intérêt au jeu. Fini les batailles aléatoires toutes les trente secondes. Ici on voit ses adversaires à l'avance et le système d'attaque et de défense tout en finesse font que deux combats ne se ressemblent jamais. Une bonne histoire, une bonne durée de vie, des graphismes et un son *ad hoc*. Partez à l'aventure le cœur léger... ■



Ying et yang L'éternelle lutte du bien contre le mal vous amène à côtoyer bon nombre de mystiques.

fiche technique ★★★

CLASSEMENT COMPARATIF

1 GRANDIA 2
2 PHANTASY STAR ONLINE
3 HUNDRED SWORDS

POUR L'ambiance générale et le scénario bien ficelé.

CONTRE Aucune amélioration notable par rapport à la version Dreamcast. Certaines scènes font du coup pâle figure.

PRIX env. 45 €
JOUEUR(S) 1
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET www.ubi.com/US/Games/grandia2/

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	PII-**400** MHz & **64** Mo de RAM carte 3D 16 bits
RECOMMANDÉ	PIII-**800** MHz & **128** de RAM carte 3D 32 bits

Graphismes : ★★★☆☆
Audio : ★★★☆☆

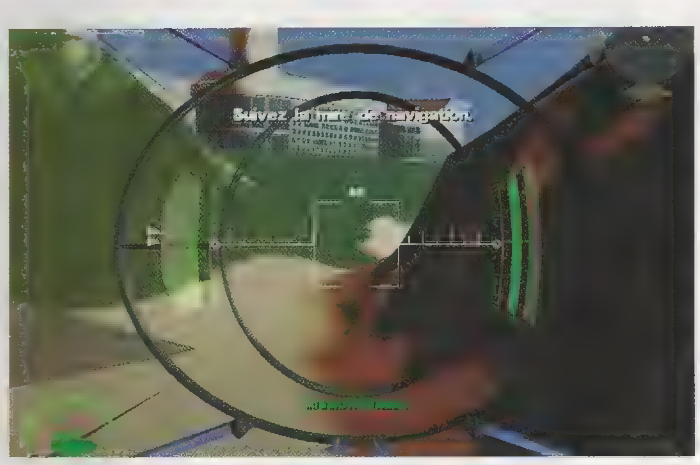
MULTIJOUEURS

non

ACTION – STRATÉGIE éditeur INTERPLAY développeur RAGE SOFTWARE

Incoming Forces Deliverance

par Jean-Pierre Labro



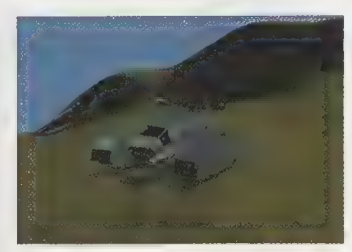
Prenez le manche Fin de la première mission, vous êtes ensuite dans ce vaisseau qui vous permet de dégommer les humains. Le poste de pilotage avec à droite le radar et au centre la mire et les indications sur l'état de votre appareil.

Incoming est de retour ! Ce shoot qui a fait les beaux jours des cartes 3 dfx n' a rien perdu de son style bourrin. Annoncé comme un jeu action – stratégie, il n'est qu'un jeu de tir aux graphismes superbes.

Tout en chiffres
- Plus de quatre véhicules différents
- Quatre niveaux de jeu
- Jeu contre 7 commandants en réseau

Version testée
- finale française
- aucun bug constaté

Pour ceux qui ne s'intéressaient pas aux jeux vidéo en 1998, un petit rappel historique. Cette année fut marquée entre autres par la sortie du jeu Incoming qui devint rapidement LE jeu de démo des cartes 3dfx. Avec ses effets 3D et ses graphismes inédits, il devint un énorme jeu de tirs.



Bien vu C'est à bord de ce chasseur que vous allez blaster les bases humaines. Plusieurs vues sont disponibles, mais seule celle à partir du cockpit est jouable.



Combat de tank Les opérations se déroulent sur terre ou dans le ciel. Aux commandes d'un tank, vous faites le ménage sur la planète Kaiyodo.

Même version, quatre ans plus tard

Mais déjà ce premier épisode ne reposait que sur des prouesses technologiques et un scénario anorexique. Rage remet le couvert avec ce deuxième opus qui se contente de recycler une ancienne formule. Sous prétexte d'une attaque humaine contre votre planète alienne vous allez devoir défendre coûte que coûte votre monde. Le scénar n'est qu'un prétexte de plus à des séances de tirs. Malgré plusieurs heures passées à shooter de l'humain, on a pas encore découvert l'aspect stratégie. La destruction massive de l'espèce humaine commence par vous porter aux commandes d'une tourelle de canon. Vous devez dégommer un max de chasseurs ennemis. À tous les coups on gagne.

Graphisme sérieux pour un jeu de bourrins

Cet exercice permet de juger de la qualité des graphismes : les explosions, fumées et destructions en milliers de particules sont particulièrement réussies. Mais l'intérêt du jeu est, lui, absent. Il suffit de tenir appuyé le bouton de tir et de positionner correctement le canon pour gagner. Cette première sous-mission réussie, vous prenez les commandes d'un vaisseau pour défendre votre base et on remet le couvert. La séance de tir continue.... Vous pourrez ainsi utiliser un tank ou un bombardier pour accomplir diverses missions qui se résument à tout détruire. Que de la finesse, qu'on vous dit ! Dommage, car les graphismes et les bruitages tiennent la route.... ■

> On en prend plein les yeux mais pas plein la tête !



Boum ! Un exemple des graphismes du jeu avec cette explosion d'un bâtiment, le rendu des fumées et des débris est de toute beauté.

fiche technique

CLASSEMENT COMPARATIF
1. STARLANCER
2. FREESPACE 2
3. INCOMING FORCES

PRIX NC
JOUEUR(S) 1
PUBLIC déconseillé aux moins de 12 ans
ADRESSE INTERNET www.rage.com

Graphismes :	★★★★☆
Audio :	★★★☆☆
Multijoueurs :	

POUR Les graphismes du style feu d'artifice d'explosions et confettis de décomposition. Le son finalement pas si mauvais..

CONTRE Une démo pour les cartes graphiques Geforce et Radeon. De l'action encore de l'action. Durée de vie réduite. Un scénario sans grand intérêt. Sauvegardes pas assez nombreuses.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur	PIII-**300** MHz & **32** Mo de RAM
RECOMMANDÉ Éditeur	PII-**500** MHz & **64** Mo de RAM
RECOMMANDÉ Gen4	PIII-**1** GHz & **256** Mo de RAM

MULTIJOUEURS

NON



Combats Le pace-car se retire, la fête peut commencer. Dans les tribunes la bière coule à flot, mais dans l'arène le combat fait rage. Le Nascar, un sport de gladiateurs.

Nascar Racing Season 2002

par Jérôme Firon

Deux ans après la mort tragique de Maud Flanders lors d'une course de Nascar, Sierra vous propose de rouvrir l'enquête. Dans cette excellente reconstitution, rien n'est oublié, ni l'ennui, ni l'odeur de frites.

Tout en chiffres
- 43 joueurs
- 3 circuits
- Plus de 100 sorts de magie

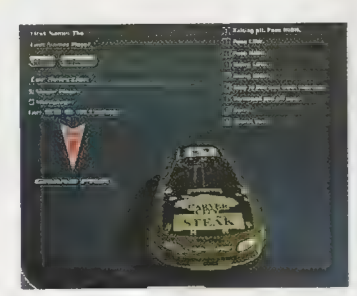
Version testée
- finale
- aucun bug constaté

A l'instar de Lady Diana, Maud Flanders comptait beaucoup d'aficionados. Parmi eux, Papyrus Racing, des fans égyptiens à roulettes. Ne vous laissez pas berner en magasin par l'appellation « jeu de vidéo » utilisé pour la sortie de ce programme. Ce subterfuge fut mis en place pour s'affranchir des nombreuses pressions et menaces qui pesaient sur le jeu de Mr Homer S., principal accusé dans l'affaire, est membre de la secte des tailleurs de pierres, ne l'oublions pas :www.snpp.com/episodes/2F09.html). Mais cela ne trompera pas grand monde longtemps. Si ça c'est un jeu, alors la Xbox est une console et moi un fan de NASCAR..

C'est pire que le base-ball

Après Sega GT le mois dernier, c'est donc au tour de NASCAR RACING SEASON 2002 de décrocher la palme mensuelle de la simulation automobile ratée. Encore que... C'est plutôt le Nascar qui est un sport raté. Et en sortir une simulation en France, fallait oser. C'est pour les fans d'XXL. Pour les fans diurnes bien sûr. Ces quelques amateurs y trouveront peut-être leur compte : toutes les licences officielles, les circuits et les monstres de puissance sont assez finement représentés. La réalisation globale est plutôt bonne et le jeu croule sous les options. Reste qu'au final, c'est toujours du Nascar... On dirait pourtant une simulation de char tellement la voiture est renforcée. Que faut-il faire ? Éviter les autres pour avoir une chance de finir ? Leur rentrer dedans pour s'amuser un peu et tenter péniblement de remonter ? Daytona était si fun en arcade... ■

> Vroom... « Gauche petite » ...
> Vroom... « Gauche petite » ...
> Vroom...



Publicité Énormément de véhicules sont représentés, tous bardés de logos publicitaires. C'est la guerre des marques.



Insoutenable Le début de la course commence par un tour de chauffe où tout le monde doit se suivre.

fiche technique

CLASSEMENT COMPARATIF

1. 4X4 EVOLUTION 2
2. RALLY TROPHY
3. RACING MADNESS
4. NASCAR

PRIX env. 40 €
JOUEUR(S) 1 à 43
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET www.sierra.com/games/nascar2002/overviewfeatures.html

Graphismes :	★★☆☆☆
Audio :	★★★☆☆
Multijoueurs :	★★★☆☆

POUR Pas mal de voitures dans la course. Les collisions permanentes.

CONTRE Tourner en rond n'est pas palpitant. Les graphismes ne sont pas exceptionnels

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	PII-**450** MHz & **64** Mo de RAM carte 3D 16bits
RECOMMANDÉ	PIII-**800** MHz & **128** de RAM carte 3D 32bits

MULTIJOUEURS

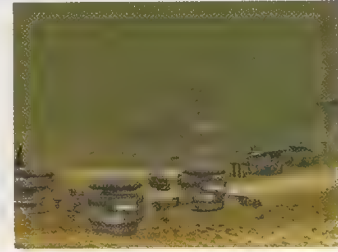
PC SEUL	LAN	INTERNET
1	43	43

Poussière d'étoiles

Les Français s'intéressent de plus en plus aux univers persistants. Cet engouement est aussi le signe d'un renouveau de la *french touch*.

Ce coup-ci, c'est l'équipe de Media Force qui peaufine discrètement, un jeu *online* nommé DUST Le concept semble à peu près similaire à ce que Mankind aurait dû être. Toutefois, une part plus importante est donnée au personnage. À la fois destiné aux amateurs d'action, de stratégie et de jeu de rôle ou de diplomatie, DUST vous embarque dans un univers de conquête planétaire avec tout ce qui peut en découler : alliance, guerre, politique, gloire, commerce...Le déroulement repose entièrement sur les joueurs. Le jeu étant prévu pour cet été, on attend avec impatience que le bêta-test commence pour vous en dire plus !

Adresse internet :
www.dustonline.com



Terraforming Voici une zone industrielle qui, une fois activée, pourrait déclencher la décontamination et la fertilisation du sol.



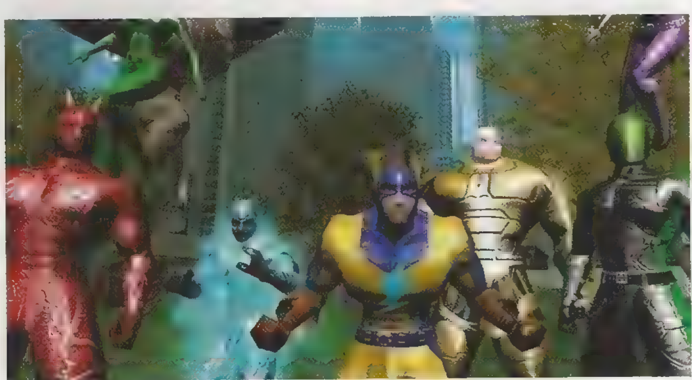
Dune-like Des drones collectent des ressources pendant qu'un oiseau mécanique surveille la zone pour parer un éventuel danger.

NC Soft déguisé en super-héros

Faisant suite au projet de lancement de Lineage aux États-Unis. Voici City of Heroes.

On vient d'apprendre que Cryptic Studios, développeur de City of Heroes – le jeu massivement multijoueurs basé sur un concept de super-héros inspirés des Comics – a signé un contrat de distribution mondiale avec la firme NC Soft Austin, dirigée par Robert Garriott, le frère de Richard Garriott, alias Lord British. Cela devrait donner un véritable coup de boost à toute l'équipe, qui vient d'ailleurs de montrer ses nouvelles captures d'écran, réalisées sur Gforce 4. Quelle beauté ! Il ne reste plus qu'à espérer que le gameplay suivra. La prochaine étape sera donc le bêta test public qui devrait avoir lieu dans quelques mois.

Adresse internet :
www.crypticstudios.com



Comics Marvel L'inspiration est claire et il sera possible de personnaliser entièrement l'aspect physique de son héros ainsi que ses pouvoirs.



Aussi vrai que nature Les animations des personnages et des éléments de décors sont extrêmement réalistes.

Un Gamestock riche en émotions

Un jeu idéal pour les amoureux de MMORPGs qui ont pu voir tourner Asheron's Call 2.

On le savait en développement depuis un petit bout de temps. Mais personne ne s'attendait à recevoir une telle claque. Car il faut bien l'avouer, Asheron's Call 2, le successeur de AC, jeu de rôle *online* développé par Turbine Games et édité par Microsoft, est tout bonnement dôté d'un graphisme hallucinant. Et lorsque l'on sait que le gameplay d'AC était innovant (systèmes de hiérarchies ou de recherches de sorts), on s'attend à des merveilles pour ce second opus. StarWars Galaxies, World of Warcraft, AC2... La concurrence risque d'être rude pour la future génération de MMORPG !

Adresse internet :
www.turbinegames.com



Chacun la sienne Le débarquement en Normandie est la carte incontournable…Wolfenstein, Medal of Honor, tous en ont une.

Day of Defeat 2.0

Par Loïc Claveau

Nous l'avions déjà élu mod du mois il y a quelques temps. Mais l'arrivée de la version 2.0 a vraiment marqué une nette progression dans sa qualité. À tel point qu'il mérite de nouveau la tête d'affiche. Explications.

Les gars de Day of Defeat seraient-ils en train de nous faire un remake du succès de Counter-Strike ? Non, car on imagine difficilement qu'un tel phénomène puisse se reproduire avant un bon moment. Mais le travail effectué sur Day of Defeat est complètement hallucinant. Il faut dire qu'avec une trentaine de personnes bénévoles le projet a littéralement décollé par rapport à la version 1.3b. On peut même se risquer à dire que dans cette version, tout est nouveauté.



Travail de retouche Les textures et les lumières ont vu leur qualité décuplée dans cette version.

Un foisonnement d'innovations

À commencer par les textures, les modèles, les animations, les sons… qui ont été retravaillés, remplacés, modifiés pour une amélioration flagrante et dans un grand souci de réalisme. Ainsi, le système de visée devient très performant avec une précision qui varie selon votre position et les mouvements que vous effectuez. La condition physique de votre personnage, mesurée par une barre d'endurance et des points de vie, prend une plus grande importance grâce à l'ajout de deux nouvelles vitesses de déplacement : le jogging et le sprint.

Une classe se taille la part du lion

Une nouvelle classe, le Machine Gunner, vient aussi s'ajouter aux quatre précédentes, ce qui affecte considérablement le jeu en équipe. En effet, muni d'une mitrailleuse sur trépied mobile, le MG joue un rôle défensif qui permet d'assurer une couverture à ses équipiers. Il ne peut l'utiliser efficacement qu'en étant accroupi, bien que certaines cartes lui donnent la possibilité d'utiliser les décors (les tas de sable ou certains murs) afin d'avoir un tir précis. Et en parlant de tir, même le système de sniper est devenu plus réaliste. Bref, que d'excellentes choses dans cette nouvelle version. Ce qui lui vaut d'ailleurs d'être retenue comme discipline de compétition à la prochaine Lan Arena. ■



Boom Le système d'effets est aussi en cours de modification, pour une meilleure simulation des explosions et de la fumée des shrapnels.

Warcraft 3

Par Loïc Claveau

Pari risqué. Le dernier à naître de la famille Blizzard est le premier à intégrer des éléments des trois écoles qui ont fait le succès du développeur américain : Warcraft, Starcraft et Diablo. Nous nous sommes donc lancés sur le vrai jeu de pistes qu'est Warcraft 3 version 1.03. Pour le meilleur de la stratégie.



Contagieux À chaque fois qu'une structure de mort-vivant est finie, le Blight se répand un peu plus loin

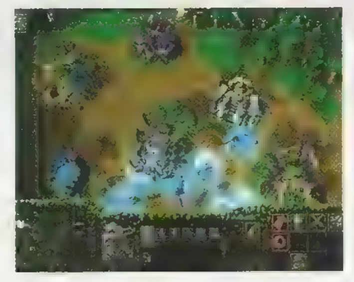
Pour info

éditeur **VIVENDI**
développeur **BLIZZARD**
genre **STRATEGIE**
adresse **www.blizzard/war3.com**
nombre de joueurs par serveur
connexion minimale **56 Kbps**
prix **NC**
sortie **NC**
public **TOUS PUBLICS**

Wizard ne devait pas faire de faux pas avec Warcraft III. Son choix de mélanger l'approche des trois grandes écoles de jeu apparaît alors d'autant plus audacieux. Car celles-ci ne servent pas forcément les mêmes desseins. Parfois même, certains de leurs concepts sont totalement contradictoires. Sur le plan des genres, la plus évidente des différences oppose bien évidemment Warcraft et Starcraft, côté stratégie temps réel. Et Diablo, côté jeu de rôle et action. Mais il existe aussi des dissensions au sein même de ces deux RTS. Warcraft laissait une liberté aux joueurs sur la vitesse de construction et la disposition des bases ainsi que sur la collecte de la ressource primaire du jeu, ici l'or. Concrètement, le joueur avait la capacité d'utiliser la tactique du *wall in* afin de se protéger contre une attaque soudaine et plus particulièrement contre les fameux rushs.

Des conceptions opposées

Concernant la rapidité de construction, dans War2, on pouvait cumuler plusieurs paysans sur la même structure afin d'en accélérer l'édification, moyennant un surplus d'or et de bois. La collecte d'or ne connaissait aucune limite : plus le joueur disposait de paysans pour sa mine d'or, plus vite sa fortune augmentait.



Attention, danger ! Le parchemin de Portail permet de téléporter chez soi le héros et toutes les unités dans son entourage.

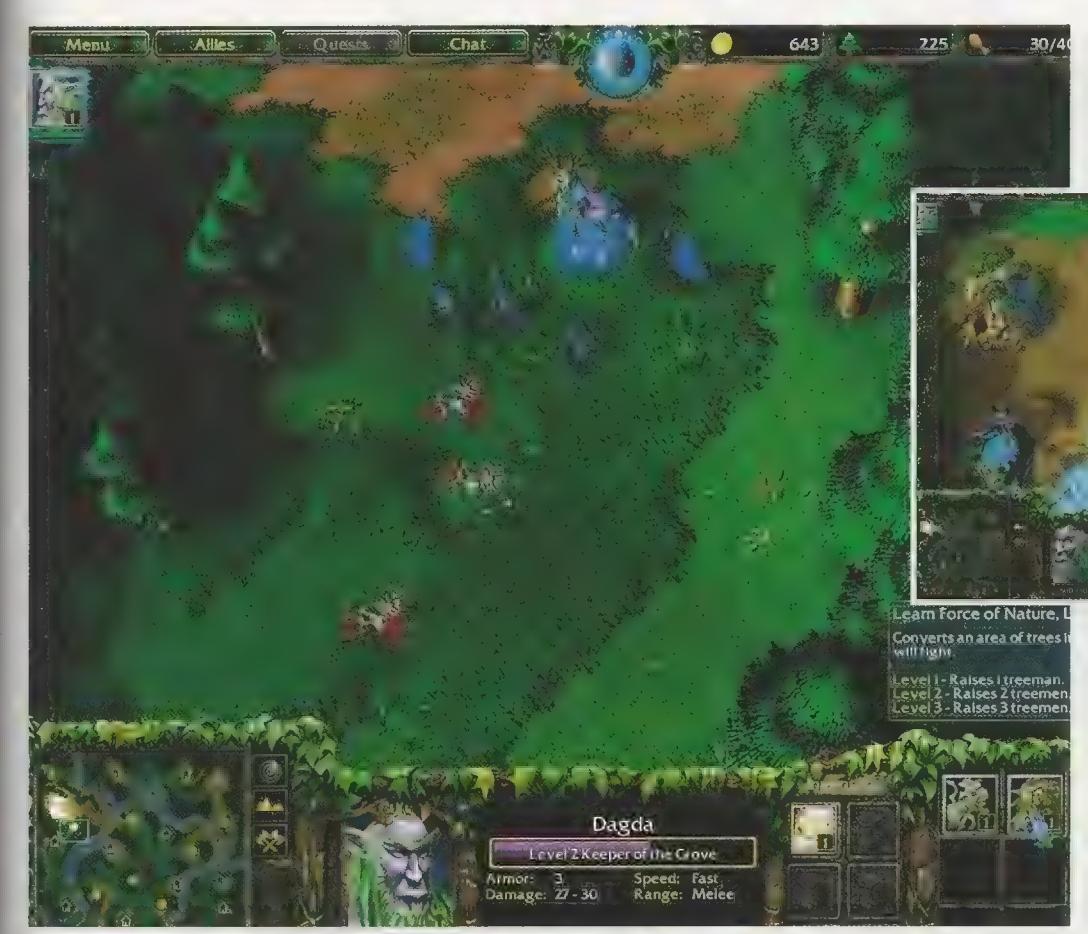
Starcraft est donc venu mettre un véritable coup de balai dans ce gameplay en privant l'utilisateur de ces stratégies. De ce fait, les bases ne pouvaient plus rentrer en autarcie puisque chaque côté du carré des bâtiments comprenait un espace invisible de la taille d'une unité. Il était donc impossible de fermer une base pour se protéger. Pour ce qui est des deux autres tactiques, Blizzard s'est contenté de ne plus permettre à deux unités de construction d'ériger la même structure. Et a implémenté un système de file d'attente pour la collecte de ressources. Autrement dit, la mine ne dispose que d'une seule place. Mais la lutte n'est pas finie car la communauté Warcraft ne cesse de faire pression sur Blizzard afin de remettre ces vieilles stratégies au goût du jour. Ainsi, seuls les futurs patchs nous diront ce qu'il en est.

Qui est le père ?

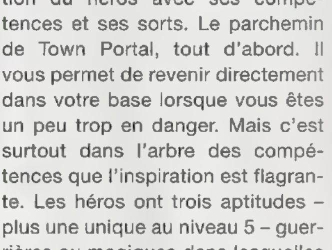
Toujours est-il que l'inévitable question subsiste : de qui Warcraft 3 tient-il le plus ? De War2 ou de Starcraft ? Et que vient faire Diablo



You gained a level ! Lorsque votre héros monte d'un niveau, une lumière descendue des cieux l'entoure pendant quelques secondes.



L'heure du choix Voici pour un des heros des elfes de la nuit les quatre aptitudes qu'il peut acquérir au long de sa carrière



Attention, danger ! Le parchemin de Portail permet de téléporter chez soi le héros et toutes les unités dans son entourage.

dans tout ça ? Après quelques semaines de bêta, la recherche de filiation semble s'orienter vers Starcraft : c'était le dernier en date et son succès fut bien plus grand que War2. Pourquoi donc ne pas y puiser ? Il s'avère alors très instructif et amusant de rechercher parmi chaque race l'inspiration qui leur a donné naissance. Revoilà les deux écoles RTS qui s'affrontent avec d'un côté les orques et les humains, fidèles à War2 dans leur conception, et de l'autre les elfes de la nuit et les mort-vivants, véritable cocktail des trois races proposées par Starcraft.
Voyons tout d'abord les petits détails les plus évidents. Les Elfes ont un système de construction inspiré des Zergs. Leur unité de construction, le wisp, morphe lui-même en bâtiment, ce qui représente une bouche de moins à nourrir. Il se transforme donc en arbre animé de vie, et se voit ainsi doté de la capacité de déplacement à l'instar des structures high-tech Terrans de SC.
Mais c'est incontestablement les mort-vivants qui portent le plus la marque de SC. Leur « paysan », l'acolyte, descend directement des Protoss puisqu'il peut lancer les constructions à la chaîne, sans avoir besoin de jouer un rôle actif. De plus, les mort-vivants sont affublés de la restriction propre à la race Zerg en matière d'indépendance. Autrement dit, ériger un bâtiment n'est possible que si le Creep (ici le Blight : la gelée de décomposition qui envahit le sol) est présent. Les orques, quant à eux, se contentent d'utiliser le principe des bunkers Terrans en guise de tour de défense, à savoir, une tour de défense dans laquelle on place des unités.

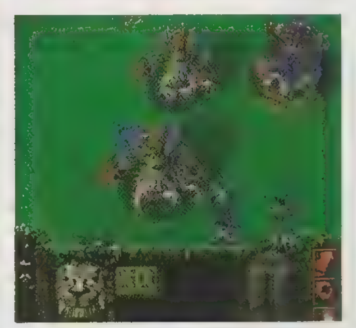
De qui Warcraft 3 tient-il le plus ? De War2 ou de Starcraft ?

La part de Diablo

En plus de tout cela, on retrouve dans Warcraft 3 quelques éléments de Diablo. C'est, bien sûr, la gestion du héros avec ses compétences et ses sorts. Le parchemin de Town Portal, tout d'abord. Il vous permet de revenir directement dans votre base lorsque vous êtes un peu trop en danger. Mais c'est surtout dans l'arbre des compétences que l'inspiration est flagrante. Les héros ont trois aptitudes – plus une unique au niveau 5 – guerrières ou magiques dans lesquelles ils peuvent se spécialiser. Qui un bonus à effet de zone à l'image du Paladin et de sa régénération de groupe, qui un coup d'épée causant beaucoup de dégâts comme le combattant. Au final chaque héros se dirige vers une spécialisation – en trois niveaux – qui s'effectue au détriment des deux autres. Et il faut attendre le niveau 11 afin d'obtenir un héros à son apogée, c'est-à-dire un héros qui dispose de toutes ses compétences.
Malgré tout, Warcraft 3 se trouve enrichi par la rencontre de ces différentes conceptions. Et, si certains continuent de râler... ils ne peuvent s'empêcher d'y jouer !



Une règle bien ancrée Voilà une des raisons pour lesquelles Blizzard devrait garder la règle de cinq péons à la mine : la place est limitée à cinq pour les mort-vivants.



Masses en mouvement Les arbres des elfes de la nuit peuvent bouger. Et même attaquer si nécessaire

Mimesis Online

Par Loïc Claveau

Voici venu le temps du déluge des jeux *online*. En plein boum, les univers persistants se bousculent pour envahir nos écrans. Dans cette effervescence, la lutte s'annonce plutôt difficile. Et des jeux comme Mimesis Online risquent de rester sur le carreau.

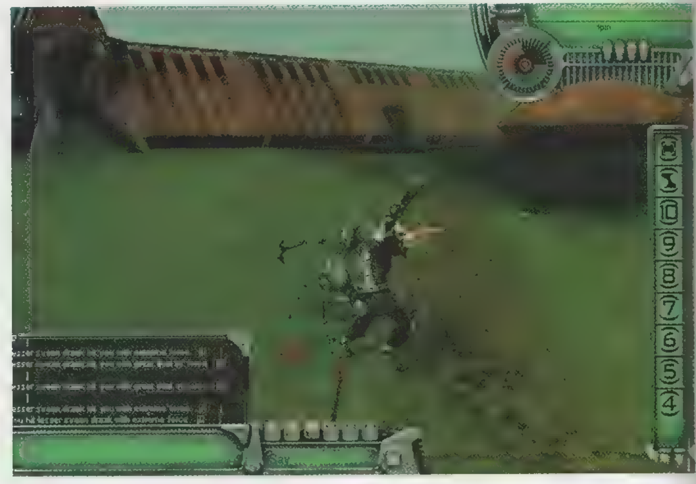
Pour info

éditeur **TANNHAUSER GATE**
développeur **TANNHAUSER GATE**
genre **jeu de rôle**
adresse **www.mimesime.com**
nombre de joueurs par serveur **env.3 000**
connexion minimale **56 Kbps**
prix **env.10€/mois**
sortie **disponible**
public **tous publics**

C'est triste à dire, mais sur la quantité de jeux *online* en préparation et commençant déjà à voir le jour, seule une petite partie sortira du lot. Et il ne faut pas s'appeler Einstein pour comprendre que les gagnants seront ou les grosses licences (Star Wars, et probablement Le Seigneur des Anneaux dont le développement a repris) ou les jeux soutenus par d'importants moyens financiers. Malheureusement, Mimesis Online ne rentre dans aucune de ces deux catégories. La cause ? Un jeu en version finale – il faut payer pour y jouer – sans que le développement soit terminé. Et, croyez-le, les erreurs de MO vous feront vite oublier celles d'Anarchy Online ou d'Everquest, car ce titre est...vide. Des conceptions opposées

Un jeu pas du tout finalisé

On ne se préoccupe même plus de savoir si MO est sans bugs – aucun jeu online ne le sera jamais, même s'il existe des limites que celui-ci a franchies (pertes d'équipements dues à des bugs, par exemple). On est plutôt exaspéré devant le manque, ou plus exactement l'absence totale de gameplay. Il y avait pourtant de bonnes idées : une évolution des personnages assez originale (vous décidez au début du jeu du pourcentage d'expérience qui sera attribué à chaque compétence lorsque vous gagnez un niveau) et un système de réputation semblable à celui dont Ultima Online devait être doté et pour lequel Neocron a aussi opté. En deux mots, vous pouvez monter ou descendre votre réputation en tuant des joueurs dont la réputation est elle-même inférieure ou supérieure à la vôtre. Mais là encore, rien n'est vraiment défini. Prenons le cas des races. Vous ne pouvez jouer que les humains (homme ou femme) et une race « alienne », les Hirudons, ce qui s'avère limité comparé aux autres jeux de rôle *online* du moment. Les classes ne sont pas finalisées puisque les Hirudons, censés être dotés d'aptitudes psy-



Test souris Les combats dans MO sont une véritable torture pour la souris puisque vous ne cessez de cliquer à chaque coup.



Époque SF Les designs des armures et des armes sont assez jolis. Ils donnent un aspect postapocalyptique au jeu.

Alien L'Hirudon est l'entité extra-terrestre que le joueur peut incarner. Il est asexué et tire sa force de l'esprit.

Grosse bestiole Certaines créatures sont visuellement impressionnantes et physiquement très robustes.

chiques pour pallier à leurs lacunes physiques, se voient privés à l'heure actuelle de leurs pouvoirs.

Le meilleur est-il à venir ?

Au moins, Mimesis Online a l'honnêteté de vous proposer un téléchargement du jeu gratuit (450 Mb quand même) et une période d'essai de 3 jours. Et si pour le moment, tout ce que MO vous offre c'est une bonne partie de *click and kill*, façon Diablo I les quêtes en moins, nous ne savons pas ce qu'il en sera dans quelque temps. À l'équipe de développement d'effectuer les ajustements nécessaires de la courbe d'évolution des personnages (pertes d'expérience dès le premier niveau) et de la balance des classes et du monde. À l'heure actuelle, le jeu ne mérite pas une grande attention. Ce n'est pourtant pas faute d'avoir une bonne qualité graphique, même si les animations laissent un peu à désirer. Mais tout finit par se ressembler. La variété de monstres est encore extrêmement limitée, une vingtaine d'apparences se trouvant déclinées selon de multiples dénominations (Rawgard doré, Rawgard noir...). Et on se retrouve bien vite à tourner en rond. Bref, pour l'instant, Mimesis Online ne semble pas digne de vos 10 euros par mois. Un retournement de situation peut toujours avoir lieu. On peut toujours espérer. ■

On est exaspéré devant l'absence totale de gameplay



Tannhauser Gate a voulu donné une ambiance glauque et phosphorescente à leur monde. Pari réussi.


Tout à portée de main L'interface a un design très high tech et est un des éléments les mieux réussis du jeu.

Dark Age of



RvR Embuscade ou combat loyal, le RvR est réservé aux personnages de niveau.

Le mois dernier, nous vous avions fait l'historique des créateurs de DAoC et de leurs relations avec nos français de GOA. Ce mois-ci, nous partons à la découverte du jeu lui-même : une mine de bonnes idées.

Pour info

éditeur **GOA/WANADOO ÉDITIONS**
développeur **MYTHIC ENTERTAINMENT**
genre **JEU DE RÔLE**
adresse **WWW.CAMELOT-EUROPE.COM**
nombre de joueurs par serveur **NC**
connexion minimale **56 KBPS**
prix **ENV. 35 €**
sortie **DISPONIBLE**
public **TOUS PUBLICS**

Lorsque l'on est un habitué des jeux *online* comme Asheron's Call, Ultima Online ou encore Everquest, on s'interroge tout d'abord sur la raison d'être de DAoC. Ce nouveau venu apporte-t-il des modifications de gameplay qui justifieraient une mise au placard des jeux auxquels nous sommes habitués ? Tel élément n'était-il pas mieux géré dans Asheron's Call ? Pourquoi ne peut-on pas faire tel type de manœuvre comme dans Everquest ? On doit bien imaginer que les développeurs ont donc dû se creuser la tête pour trouver des idées et des systèmes qui réussiraient à intéresser les joueurs. Leur pari semble gagné.

À chaque problème, sa solution...

On peut distinguer trois grandes caractéristiques qui font le succès d'un univers persistant : le jeu en solo ou en groupe et l'interaction entre les joueurs – autrement dit le PvP (le combat entre joueurs), le commerce et les guildes.
Le premier est très important car c'est celui pour lequel opteront de nombreuses personnes, dont le temps de jeu est rythmé par de courtes sessions. Pas assez de temps pour grouper ni pour s'investir. DAoC

Seul sur son trône Voilà à quoi ressemble un des trois dragons, maîtres des zones épiques.

Y'en aura pour tout le monde ! Les dégâts à aire d'effet (AE) sont toujours aussi impressionnants.

Camelot

Par Loïc Claveau

Serment d'allégeance Les emblèmes se mettent sur la cape et sur le bouclier et coûtent 5 pièces d'or… Ça en jette !

propose ainsi un système de tâches à effectuer, qui permet de gagner assez rapidement des points d'expérience et de l'argent. Il en existe deux sortes : celles que les gardes vous donnent et qui consistent à tuer des monstres bien spécifiques et celles qui sont offertes par les marchands, où il s'agit de convoyer un objet d'une ville à une autre. Toutefois, ces tâches sont réservées aux personnages placés en dessous du niveau 20, à partir duquel vous êtes censés pouvoir voler de vos propres ailes. Mais rien ne vous empêche de continuer malgré tout à chasser les créatures en solitaire, bien que le facteur risque aille crescendo au fil de votre progression. Les quêtes ont aussi été faites de telle façon qu'une aide extérieure ne soit pas indispensable pour les résoudre, quelques exceptions mises à part.

> On peut distinguer trois domaines principaux dans les jeux online

Champion 20 cherche groupe pour alliance

Quoi qu'il en soit, vous comprendrez vite qu'il est plus intéressant de vous allier avec d'autres personnes pour faciliter le gain d'expérience. Mythic a donc veillé à ce que chacun puisse y trouver son compte. Tout d'abord, pour une des première fois dans un jeu online, ceux dont le métier est d'être au corps à corps (guerriers, paladins, champions, thanes...) prennent une part active au sein d'un groupe, et ce grâce à des « styles de combats » qui font office de coups spéciaux. Selon le type d'arme utilisé, l'effet n'est pas le même, ni non plus la manière de le déclencher. Certains >>>



Monter au ciel Il reste encore des bugs graphiques qui parfois sont assez amusants à regarder.

La mort au tournant Voilà ce qui peut arriver lorsqu'un groupe ne joue pas de manière organisée. C'est l'hécatombe.

>>> s'utilisent après le blocage d'un coup par le bouclier, d'autres après une riposte et d'autres encore à la suite d'un style. Ainsi se crée un véritable système de combo simplifié, façon Tekken, donnant au joueur un intérêt supplémentaire à incarner ce type de classe. La vigilance est mise à l'épreuve et l'on s'endort moins devant son écran. Mais ce n'est pas tout puisque guerriers, paladins et autres champions disposent aussi d'actions spéciales (protéger, garder, intercepter) qui permettent de faire un écran de son corps dans le but d'absorber, de dévier ou de bloquer un coup qui était destiné au clerc ou au sorcier du groupe, par exemple. Quant à ceux qui font usage de la magie, ils ne sont pas non plus en reste, puisque chaque classe a été travaillée afin qu'elle ait un intérêt à faire partie d'un groupe. Il y a celles qui peuvent charmer, celles qui peuvent paralyser les monstres, celles qui permettent au groupe de se déplacer plus vite, etc. sans oublier bien sûr, celles qui soignent (clercs, soigneurs, druides...).

Les petits détails qui font la différence

Mais les petites innovations de DAoC ne s'arrêtent pas là. Il existe, par exemple, un code qui indique aux monstres la taille du groupe (huit au maximum) qu'ils doivent combattre. Ainsi, certains appellent des renforts s'ils se sentent trop en infériorité. Il y a aussi les créatures dites « éclaireuses » qui, dès qu'elles sont engagées, battent en retraite pour revenir accompagnées. Ou encore le système de faction consistant à mesurer l'état de vos relations avec les races intelligentes peuplant le monde de DAoC, et qui peut se révéler salvateur. Si vous êtes en danger et que dans les environs se trouvent des êtres bienveillants à votre égard, ceux-ci peuvent vous épauler si vous criez à l'aide. Dans un autre registre, DAoC a implémenté >>>



Commerce Les guerriers n'ont accès qu'à deux types d'artisanats : la fabrication d'armes ou d'armures.


Prends la pose ! Il existe certains décors propre à chaque royaume et qui lui donnent son identité.

>>> une idée brillante concernant les quêtes. Dans les autres jeux, il était difficile de trouver des inconnus pour vous aider à résoudre une quête puisque vous en étiez le seul bénéficiaire. Bien pire encore, il fallait souvent faire la queue afin d'avoir le droit de tuer un monstre unique. Désormais, si des joueurs ayant activé la même quête se groupent pour tuer le même monstre, chacun d'eux reçoit l'élément convoité. Par contre, pour les objets communs, destinés à être revendus, tout est distribué au sein du groupe de façon plus ou moins hasardeuse, selon le niveau des joueurs en présence, ce qui peut se révéler très frustrant car il arrive que vous ne receviez que très peu de trésors... La faute à pas de chance, quoi !

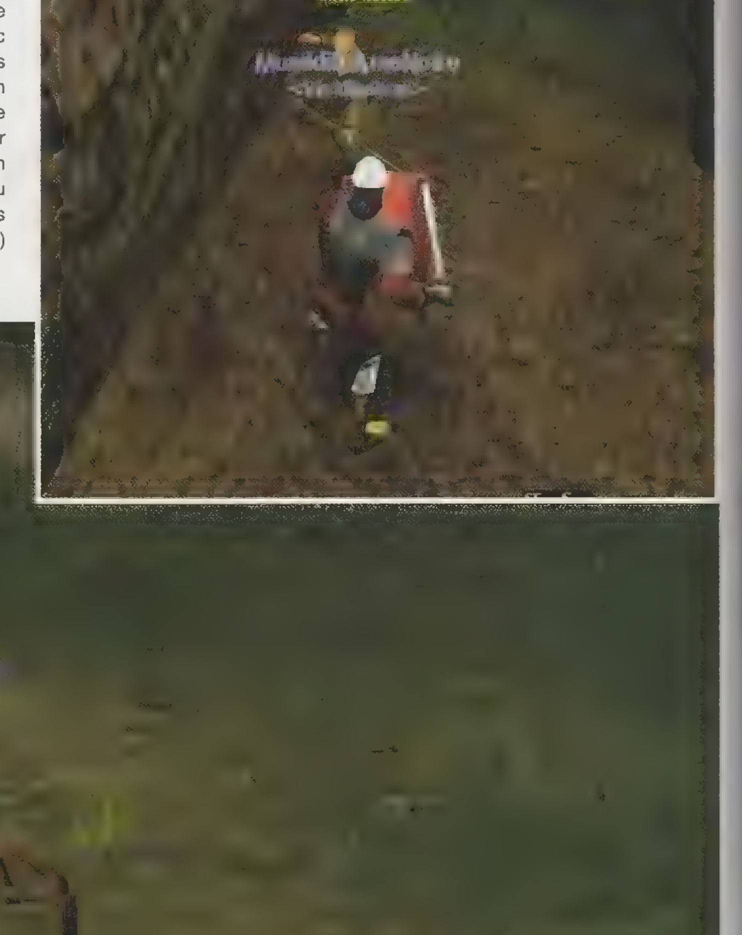
Ça faisait depuis Ultima Online... que l'on n'avait pas vu ça !

L'interactivité mise en avant

Enfin, il est indispensable de garder en tête que Dark Age of Camelot est avant tout un jeu ou prime l'interaction avec les joueurs. Elle se situe au niveau du RvR (combat entre royaumes), des guildes et des compétences de commerce. Vous pouvez créer un emblème pour votre guilde que seuls les personnages niveau 20 et plus, et les maîtres artisans (plus de quatre cents points dans leur art) peuvent apposer sur leur cape et leur bouclier. Les guildes peuvent, entre autres, s'approprier une forteresse, s'octroyant ainsi des bonus de points de royaumes, ceux-ci étant échangés contre des récompenses. Bref, au fil des patchs, le RvR se bonifie et donne une véritable seconde vie au jeu. Mais le plus gros élément d'interaction réside dans le commerce. Cette activité n'avait pas été aussi prisée par les joueurs depuis Ultima Online. À eux de se spécialiser dans l'armurerie, la forge, l'empennage, la couture et bientôt l'enchantement pour conférer à des objets des propriétés magiques (qui un bonus de dégâts sur les armes, qui un bonus de défense sur les armures). Ce qui, à terme, devrait créer un véritable marché contrôlé par les joueurs puisque seuls les grands maîtres artisans seront capables de confectionner les objets les plus puissants et utiles du jeu, à l'image de ces objets dont la qualité est de 100 %, qu'il leur arrive de créer de temps en temps. Ça faisait depuis Ultima Online et ses armes et armures GM (Grand Maître) que l'on n'avait pas vu ça !Voilà donc quelques raisons pour lesquelles Dark Age of Camelot mérite son actuel succès. D'autant plus que toute l'équipe continue de travailler d'arrache-pied pour l'améliorer. On devrait donc voir arriver d'ici peu de nouvelles zones (en plus des zones épiques déjà implémentées) et de nouveaux éléments.
À suivre !



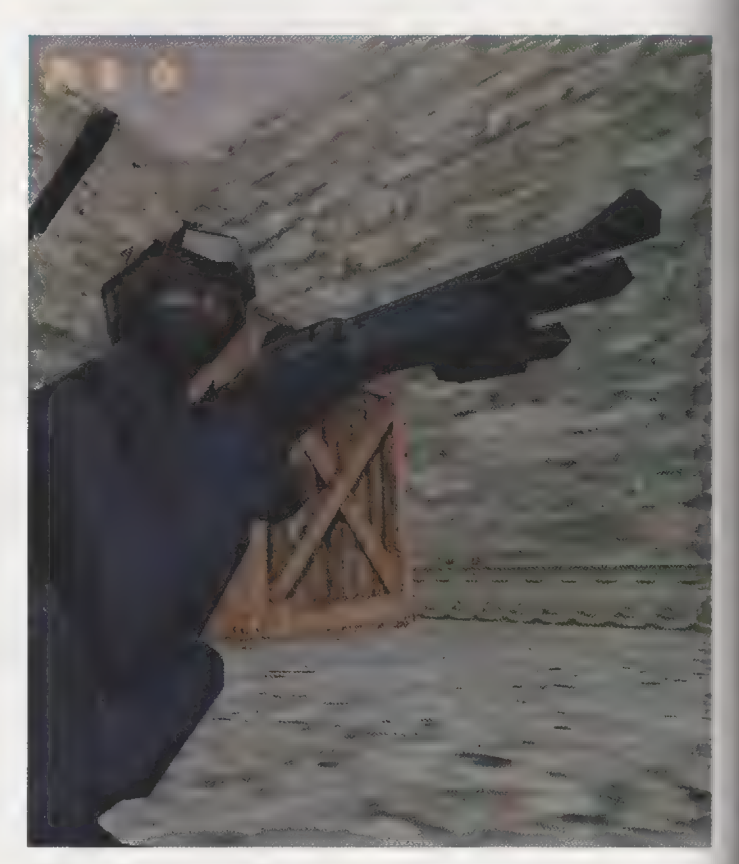
Style Les coups spéciaux sont repérables grâce à la couleur du halo qui apparaît sur l'arme ainsi qu'à l'animation du personnage.



Parade De temps en temps, votre personnage se sert de son arme pour contrer un coup qui lui est destiné. Un « cling » se fait alors entendre.

Parce que le jeu en réseau est un sport !

Par Loic Claveau



Retrouvez ce mois-ci – en association avec Ligarena – le classement mensuel des meilleures équipes françaises du jeu vidéo. Mars voit aussi la rubrique classement s'enrichir du portrait d'une équipe phare : Ce mois-ci, les aAa.

Ces classements sont élaborés selon les règles de calcul ELO, utilisées par les fédérations d'échecs, de football et aujourd'hui appliquées au jeu vidéo sportif par Ligarena. Ils ordonnent les équipes ou les joueurs selon le nombre de points acquis lors des compétitions jouées. Le nombre de points acquis ou perdus lors d'une rencontre est déduit mathématiquement du niveau des deux adversaires, de l'enjeu de la rencontre (internationale, nationale ou régionale), du score à l'issue du match et de l'environnement dans lequel il a été joué (lan-party, Internet ou salle de jeu).

Vous pouvez retrouver ces classements et le déroulement des tournois qui les justifient sur le site Internet Cyberleagues (http://www.cyberleagues.org).

Analyse du classement Counter-Strike (13/03/2002)

La course à la tête du classement fait rage : seulement les deux premières équipes françaises du classement Cyberleagues pourront prétendre à la participation au grand championnat du monde Counter-Strike de la prochaine « Lan-Arena 7 ». Il reste au mieux une dizaine de tournois à l'équipe GG (Goodgame) pour rattraper les aT (Armaggedon Team) ou les aAa et ainsi pouvoir se mesurer au gratin international le 5 juillet prochain. Un premier choc frontal a eu lieu lors de « L'Atomic Lan-party » de Mont-de-Marsan à l'avantage des aT qui réussissent en finale une prise de 17 points face à une équipe Goodgame méconnaissable.

CLASSEMENT COUNTER-STRIKE (FRANCE)

	Equipe Counter-Strike (5vs5)	Victoires	Égalités	Défaites	Nb. de points
1-	AAa	88	0	18	1443.5
2	AT	82	0	22	1413.9
3	GG.L	81	4	20	1385.2
4	2L	48	0	12	1338.7
5	NgK	48	0	13	1297.6
6	cK	37	3	7	1256.3
7	uG	22	0	4	1232.2
8	3bal	20	0	7	1197.5
9	ET@	17	0	5	1182.0
10	Yakuza	25	0	12	1181.5
11	Alpha	11	0	1	1173.4
12	CiA	38	2	18	1172.0
13	RusH	28	1	11	1164.4
14	BOU	8	1	1	1138.9
15	MPG	17	1	5	1137.6
16	Ass	10	0	2	1138.8
17	PMs	40	1	20	1135.6
18	NBk	11	0	5	1125.7
19	-o-	7	0	1	1125.6
20	BZ	14	0	9	1122.2

Analyse du classement Quake 3 TDM (13/03/2002)



Ce mois-ci peu de mouvement pour Quake 3 en équipe (seule l'Eurocup Clanbase a été ajoutée). Les épreuves de qualifications LA7 Quake 3 Duel commencent le mois prochain...

CLASSEMENT QUAKE3 TDM (FRANCE)

	Equipe Counter-Strike (5vs5)	Victoires	Égalités	Défaites	Nb. de points
1	AAa	56	3	17	1203.4
2	f34r	19	4	13	1123.1
3	a	14	2	2	1099.0
4	BX	24	7	24	1089.8
5	RnF	25	11	12	1078.8
6	MB	23	6	18	1078.4
7	MB*	12	1	4	1070.3
8	CN	6	1	2	1054.4
9	RusH	16	4	9	1044.6
10	PoQ	18	8	13	1012.0
11	Bs	3	2	1	1000.4
12	+	6	4	6	999.0
13	S9R	16	0	20	995.8
14	Souls	5	1	15	992.0
15	:D	3	4	8	989.7

L'ÉQUIPE DU MOIS : aAa



Nom du clan :
Against All Authority
Tag du clan :
aAa

Sponsor : Arene.com / XS-Arena
Site Internet : http://www.team-aaa.com

Équipes en compétition : Counter-Strike
Leader : **ElTiozo** (Claudel Anthony, 22 ans)
Membres : **Maarek** (Planès Ludovic, 22 ans)
Louen (Hourdeau Frédéric, 23 ans)
Emkill (Ferey Frédéric, 20 ans)
Ronan (Boissy Ronan, 20 ans)
Subaru (Arcache Cyril, 19 ans)
Kyo (Hsu Chia-wei, 20 ans)

Équipes en compétition : Quake 3
Leader : **C@stro** (Olivet Ludovic, 18 ans)
Membres : **Kazuyama** (Denis, 18 ans)
Vipere1 (Julien, 17 ans)
Appleseed (Guillaume, 20 ans)
Raoul (Boyer Sébastien, 20 ans)
Thefou (Gurry Rory, 15 ans)

Palmarès : Counter-Strike
3e de la Gamers-Assembly 2 (France)
2e de la NeXeN 6 (France)
2e de la CS-Cup 2001 (Belgique)
1er de TheLan (France)
1er Virtual Arena 3 (France)
1er UltimateLan (France)
1er NewAge Century (France)
1er Qualifier FR - CPL Holland
Top 8 Lan Arena 6 (France / International)
1er World Cyber Games - Ligarena (Paris)
3e Poule B World Cyber Games (Corée)

Palmarès : Quake 3 TDM
1er Summercup ClanBase 2000 (International)
Top 8 Eurocup 4 (International)
1er Q3LFR Saison 2 (France)
2e Q3LFR Cup (France)
1er Qualifier FR - CPL Londres
Top 8 Lan Arena 6 (France / International)
Top 8 CPL Londres (Angleterre)

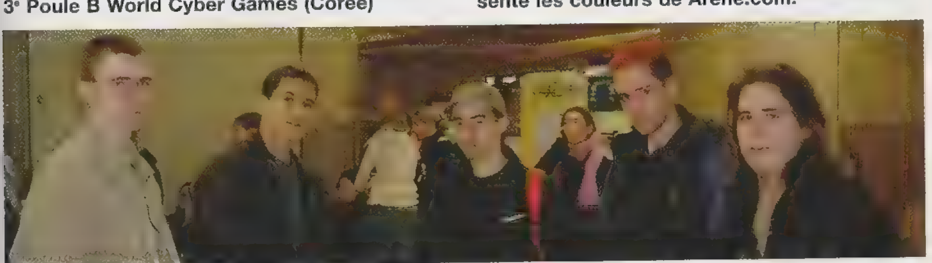
Genèse du clan aAa :

Mai 2000

L'équipe Against All Authority (aAa) trouve ses origines dans les cendres du meilleur clan Quake2 français, les BN.
C@stro et kazuyama, deux joueurs issus de la team BN décident de créer aAa : Against All Authority , équipe Quake3 dont l'effectif laisse à l'époque rêveur car composé de cinq des tous meilleurs joueurs français : C@stro, kazuyama, denpxc, St_Germain et Dream. Cette équipe s'étoffe ensuite avec l'arrivée de vipere1, Luuuke et aZaZel.

Avril 2001

Intervient la fusion avec la team *A*, cette équipe crée en février 2001 par Zakazul (qui était à l'époque sélectionneur de l'équipe de France de Counter-Strike) avait pour but de rivaliser avec les équipes semi-professionnelles étrangères en apportant des moyens financiers. Elle était composée de : ElTiozo, Ronan, Sileo, Louen, Maarek, PuteBull, Sangohan, Hiei et Taz. La section Counter-Strike d'Against All Authority était née. L'équipe nouvellement composée décroche son premier contrat de sponsoring et représente les couleurs de Arene.com.



MAÏ 2002

Counter Strike

Par Loïc Claveau

Dust2, côté Terros, Bombe en B

Le mois dernier, nous avons exploré une stratégie Bombe A. On change de côté, pour un rush en Bombe B. Objectif : prendre en sandwich les CT qui y camperaient. Attention : le centre est un endroit clef.

Pour info

Biographie Rodhan :
Leader des AT(Armageddon Team). Son équipe a fini 2e à la CPL Londres et 3e de la CPL Berlin pour l'international. Concernant le national, ils sont vainqueurs du championnat de France (MSI GameFed Cup) et seconds au championnat Cyberleague. Ils ont aussi été en finale des qualifications françaises pour le tournoi WCG qui s'est déroulé en Corée du Sud.

Télécharger la carte :
http://csnation.counter-strike.net/cs2d/



Stratégie réalisée en collaboration avec la salle de jeu en réseau l'Armageddon (www.armageddon.fr)

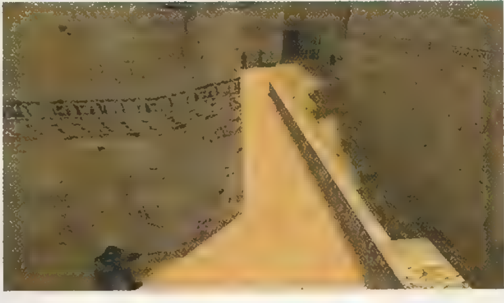
Avertissement : il existe de nombreuses techniques pour les mêmes cartes et en passant par d'autres chemins. Cinq joueurs ne permettant pas de couvrir toute une carte, il est donc nécessaire de faire un choix quant au chemin à emprunter. Et rappelez-vous que la théorie n'est qu'une des raisons qui font le succès d'une tactique...la compétence de ses exécuteurs et un facteur chance en étant d'autres.



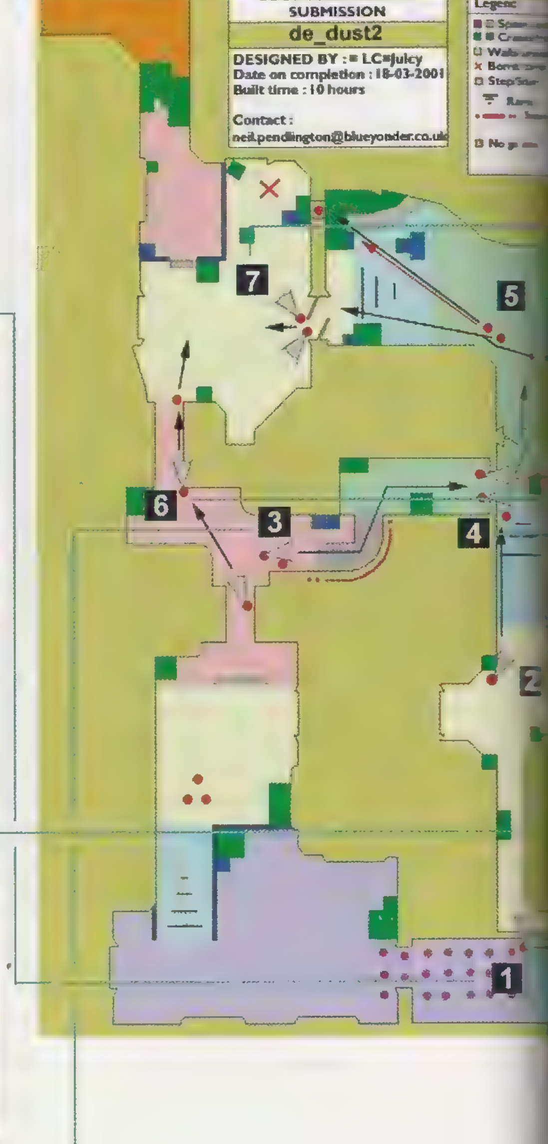


1 Image en subjective ici. Le terro sur son point de départ et bien placé est capable de voir à l'autre bout de la carte si des CT se dirigent vers la base B. Il peut même, avec un peu de chance, toucher ceux qui passent dans sa ligne de mire. Pendant ce temps, trois terros descendent sur la gauche et un seul sur la droite, bientôt rejoint par celui qui observait les positions ennemies.

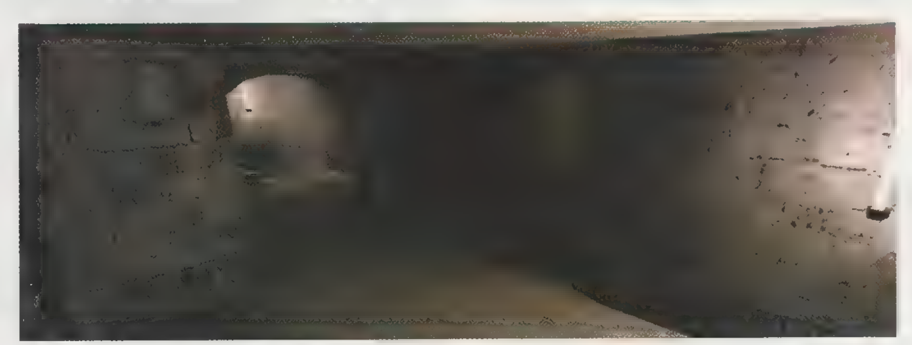




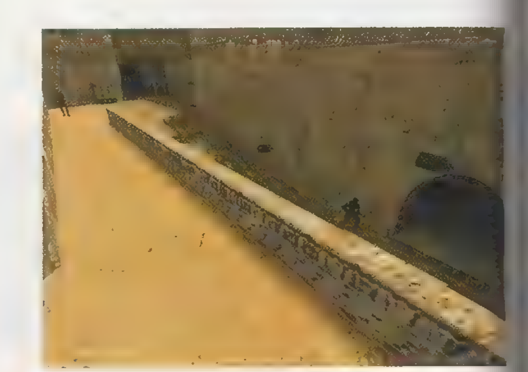
2 Le contrôle du centre est souvent vital. Les deux terros surveillent une potentielle arrivée CT par la droite, devant ou derrière. Le but ici est de faire un peu de raffut, pour détourner l'attention d'une approche terroriste en position B, tout en restant très vigilant. Le terro de gauche doit être statique et prêt à tirer, et celui de droite, mobile et prêt à réagir en cas d'attaque soudaine.



3



3 Trois terros s'avancent discrètement (en marchant), jusqu'à l'entrée du tunnel. Une fois l'endroit assuré, deux prennent l'escalier qui descend vers la droite. Un seul reste pour surveiller l'endroit tandis que les deux autres se rabattent sur la porte centrale. Tout doit se faire le plus silencieusement possible, l'attention des CT devant rester fixée sur le centre.

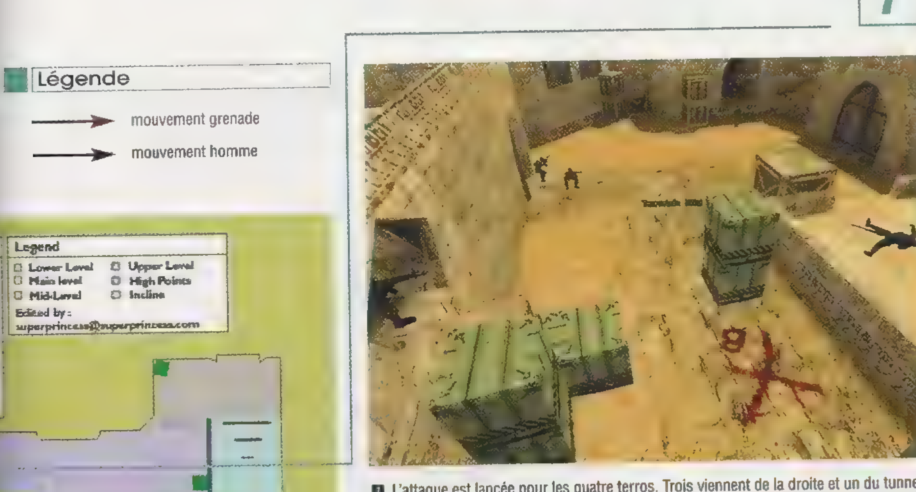


Légende

mouvement grenade

mouvement homme

7



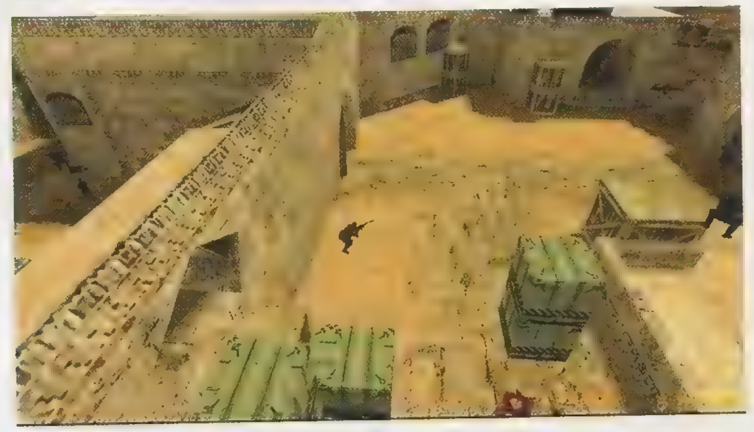
L'attaque est lancée pour les quatre terros. Trois viennent de la droite et un du tunnel. Dès que l'ordre est donné, deux terros doivent se lancer à travers la porte en mitraillant à vue pendant que le troisième, déjà glissé dans le trou du mur, s'avance pour avoir une vue d'ensemble. Celui du tunnel se découvre aussi à ce moment-là en allumant tout ce qui bouge. Le rush est frontal et se fait par trois endroits en simultané. Bien exécuté, il peut être létal.

6



Pendant que le rush des trois terros et l'attention CT est tournée vers l'axe central de la carte, ce terro ne doit pas faire le moindre bruit. Il est l'élément de surprise dans la prise en sandwich qui se prépare et peut se révéler une inconnue non prévue par les CT. Il reste donc tapi dans l'ombre, accroupi et utilisant le strafe pour jeter des coups d'œil, en prenant bien garde aux fusils de snipers.

5



Un des terros doit surveiller la rampe à droite, au cas où certains CT se montreraient. Pendant ce temps, l'un des deux autres balance une grenade flash dans B, par le trou qui se trouve dans le mur. Puis, les trois terros se dirigent vers la position B en courant, pendant qu'un terro reste en couverture au centre de la carte et que l'autre reste toujours caché dans le tunnel.

4

…es quatre terros se …gnent au centre. Ici, …ing est crucial si le …h veut être couronné …succès. Le terro de …e et un de ceux de …e (les deux qui sont …és par le tunnel) …t un flash en …tané. Une à travers …te entrouverte et …e dans le couloir en … et en haut du tunnel. … l'explosion des …ades, les trois terros …s rushent à travers …rte et prennent …on.

L'heure de la relève ?

Par Jean-Philippe Lahoussaye Duvigny

Il n'y a pas si longtemps, un jeu vidéo à succès n'impliquait dans sa réussite économique que ses développeurs et éditeurs. Mais aujourd'hui, les fruits du loisir informatique sont partagés par un grand nombre de nouveaux intervenants, comme les salles de jeu en réseau, les ISP ou la presse spécialisée.

En fait, le jeu vidéo a créé ces dernières années de nombreux besoins que ces différentes entités se sont empressées de combler. Le secteur des fournisseurs d'accès serait-il le même si l'évolution des jeux vers l'Internet n'avait pas poussé la profession à proposer des connections illimitées à ping et prix réduits ? De même, les salles de jeu en réseau rencontreraient-elles le même succès si elles proposaient pour seuls services de la consultation web et des parties de dame de pique ?

« le jeu vidéo a créé ces dernières années de nombreux besoins »

Il est très difficile d'estimer la manne financière que cela représente. Cependant, on peut aisément mettre en rapport la progression du secteur avec la sortie des jeux phares.

Par exemple, l'activité des salles de jeu en réseau – dont le nombre est passé de quatre en 1996 à près d'un millier aujourd'hui – est intimement liée à l'engouement d'une foule de nouveaux joueurs séduits par des jeux qui prennent des allures de phénomènes (Starcraft, Counter-Strike, Quake, Diablo 2...). Ainsi, en 1998, après la sortie de Starcraft, le nombre de salles de jeu en réseau a très clairement augmenté. Deux ans plus tard, avec la sortie de Counter-Strike, c'est de nouveau tout le secteur qui est revigoré par l'engouement massif de milliers de joueurs – clients supplémentaires.

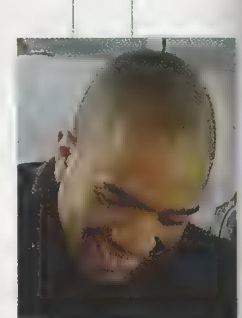
Aujourd'hui, tout ce petit monde vivote sur quelques grands titres qui commencent à accuser justement le poids des années... Le besoin de changement se fait sentir. Même si le nombre de joueurs de CS et des reconvertis qui hantent les terres de Dark Age of Camelot et autres Everquest ne cesse de croître. Après quatre ans de bons et loyaux services, les mythiques Starcraft et Half-Life s'apprêtent donc à passer la main. L'enjeu sera donc énorme pour les successeurs car ils devront satisfaire les attentes de millions de joueurs. Et permettre aux nouveaux commerçants du jeu vidéo de renouveler leurs offres. Voici un challenge passionnant pour un secteur en pleine expansion qui attend son messie.

Dans un domaine ou tant de titres paraissent chaque mois, pourquoi ne trouve-t-on pas de digne remplaçant depuis plus de trois ans ? Peut-être parce que l'alchimie nécessaire à l'élaboration d'un tel produit n'est connue que de trop rares studios de développement. Et qu'elle nécessite plusieurs années de préparation, un contexte favorable et deux pincées de réussite.

À ce sujet, un jeu plutôt prometteur est passé en phase béta le mois dernier... Plus de 100 000 joueurs déchaînés se sont arrachés les trop rares 5 000 clés de bêta test fournies par les développeurs.

Certaines s'échangeraient même autour de trois cents euros...

Vous ne trouvez pas qu'il a une bonne tête de messie, Warcraft 3 ? ■



Jean-Philippe Lahoussaye Duvigny, co-fondateur de la Ligarena. Ancien champion de France de roller et grand joueur en réseau, il milite depuis toujours pour la professionnalisation du jeu. On lui doit les Lan Arena – ces rassemblements de plusieurs centaines de joueurs. La Lan Arena VII, ce sera 1 800 PC et une confrontation entre les champions américains et européens.

Joueurs : exprimez-

Inauguration d'une nouvelle rubrique : le cahier des joueurs. Assez atypique, puisque c'est l'une des premières fois – si ce n'est la première – que la parole est donnée à ceux à qui les magazines de presse écrite doivent leur existence : vous. La créativité de certains n'a parfois rien à envier aux professionnels. C'est pourquoi cette rubrique est née. Nous la voulons comme le théâtre d'un véritable échange entre les communautés qui fleurissent sur le Net. On compte sur vous pour nous suivre dans cette aventure. N'hésitez pas à contacter Stef, notre webmaster sur www.gen4pc.com, ou moi-même...

Loïc Claveau

CRYOGÈNE

Une communauté de joueurs n'est pas une chose à prendre à la légère. C'est ce qu'est en train de découvrir Cryo avec les fans de Mankind.

Quand leur jeu est menacé, les 180 000 joueurs que compte Mankind, montrent les dents. Et l'occasion de les montrer leur est justement donnée. Certains d'entre eux ont décidé de lever le voile sur les affaires qui opposent l'éditeur Cryo au développeur de Mankind, Vibes. Depuis quelques mois, Cryo ne paie plus Vibes et il semble que la vie du jeu, et par conséquent de sa communauté, soient en péril. Pour pallier à ceci, une pétition est instituée. Vous pouvez aller la signer sur **www.petitiononline.com/cryonet/petition.html**. Certaines idées sont mises sur le tapis comme le rachat du jeu, par exemple. Pour plus de renseignements concernant le mouvement organisé, promenez-vous sur **www.mkcorp.org**, un site de fans qui entend bien ne pas baisser les bras, et dont le rédacteur en chef a réalisé une interview de Martin, un des employés de Vibes. Ainsi donc, si cette communauté vous tient à cœur, voilà l'occasion de le prouver.



FAN D'ÉTOILES

Pour tous ceux qui attendent avec impatience Star Wars : Galaxies, et surtout les anglophobes, une solution existe.

Mea maxima culpa...Vous vous souvenez de la news StarWars Galaxies du Gen4 de mars ? Il était conseillé d'aller voir sur la FAQ américaine pour en savoir plus sur le jeu. Eh bien, une équipe française de fans s'est mis dans la tête de créer un site (**http://www.swg-fr.com**) dédié entièrement au jeu de Verant/Sony. Résultat, on vous le recommande chaudement, les news étant régulièrement mises à jour et le travail de traduction se révélant de qualité. En plus, la mouture du site est très agréable, vive le PhP !





TRÉSOR PERDU

Lorsque la nostalgie des jeux vidéo vous gagne, il existe un endroit pour vous renvoyer dans le passé.



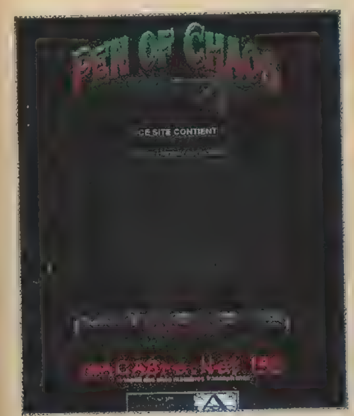
Il n'était décemment pas possible d'oublier de parler de **http://www.abandonware-fr.com/** dans ces news, puisque ce site est, par excellence, destiné à tous les gamers qui ont connu les débuts du jeu vidéo. L'abandonware est le téléchargement gratuit de jeux qui ne sont plus vendus. Cette pratique pose un problème au niveau juridique (copyright). Et est donc encore considérée comme illégale mais certains se battent pour que cela change !

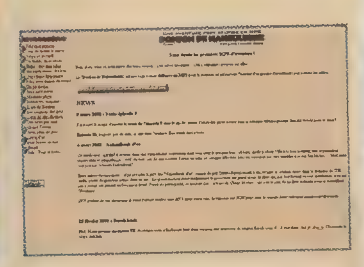
vous !

LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS

Rien de tel qu'un site de fans pour tout savoir, ou presque, sur un sujet bien spécifique. Ici, tout n'est que chaos !

Le site de Pen of Chaos **www.penofchaos.com** est en effet une véritable mine d'or. Vous y découvrez des tas de petits éléments que vous pouvez réutiliser sur vos propres sites comme des barres de menus, des boutons, des skins. Le thème, vous l'aurez compris, est l'Horreur avec un grand H et ce à quoi il se rapporte : traités de démonologie, discussion sur l'occulte, etc. Mais on y découvre aussi des références à Quake et à Warhammer ! C'est aussi là que se trouve le fameux Donjon de Naheulbeuk. On peut dire que cette célèbre parodie de jeu de rôle en MP3 semble avoir fait le tour de l'hexagone. En est-il encore un qui puisse prétendre ne jamais avoir entendu cette bande de gais lurons vous conter leurs descentes en donjon ? Probablement pas. Et si c'est le cas, il est encore temps d'y remédier en visitant leur site : **www.penofchaos.com/donjon.**

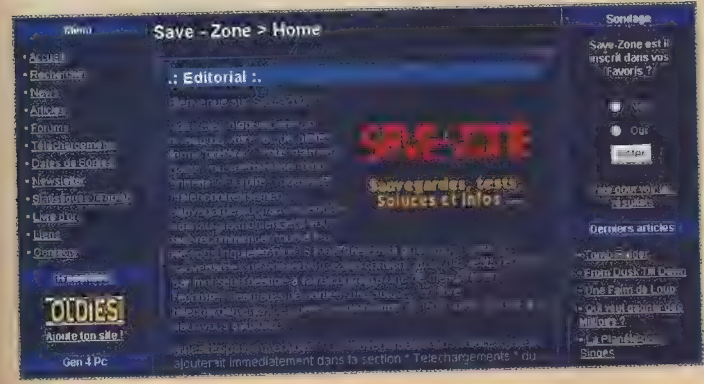




IL FAUT LES SAUVER, WILLY

Oubliez les coups de téléphone à un euro la minute pour savoir comment vous sortir de tel ou tel jeu. Voici l'homme de la situation.

Il vous est sûrement arrivé de croiser sur le site Gen4 notre fidèle lecteur, Skywilly, au détour d'un forum, d'un chat, ou encore d'un commentaire posté ici ou là. Le volubile tend la main à quiconque en a besoin, et le site **(http://www.save-zone.fr.fm)** est à son image. Save-zone propose d'aider les joueurs qui rencontrent des difficultés. Les moyens mis à leur disposition sont nombreux : soluces, sauvegardes, aides de jeux, le tout agrémenté de quelques tests savamment tournés. Bref, le paradis des joueurs égarés.



Fan Art



Dark Age of Camelot par Barry & Colin
Inspiration manga pour ce superbe dessin représentant deux des races de Dark Age of Camelot : le kobold (visage bleu) et les elfes.
Adresse internet **www.rpgcomics.com/**

Les jeux vous inspirent ? Gen4 vous expose. Voici quelques créations qui ont retenu notre regard, et vous donneront peut-être des idées. Alors, à vos logiciels de dessin !



Zelda par Marion
Un très joli croquis en couleurs inspiré de Zelda et fait par Marion, la seule française de ce premier jet de Fan Art.
Adresse internet
http://membres.lycos.fr/zeldadifference/fanart/index.php



Everquest par Hagan Hawksight
On reste dans l'inspiration manga avec cette belle pièce ayant pour thème Everquest et la grande variété d'armes et d'armures.
Adresse internet
www.restlessvision.com



Quake 3 par Soul & Insanity, inc
Sur fond de map spatiale quake3, on ne peut que tomber sous le charme de la belle « Slash », un des personnages du jeu.
Adresse internet **www.deadlydimensions.com**

Vos tests

Parce que ceux qui jouent sont bien placés pour critiquer.

Retrouvez ici, tous les mois, les extraits des meilleurs tests parus sur le site de Gen4.

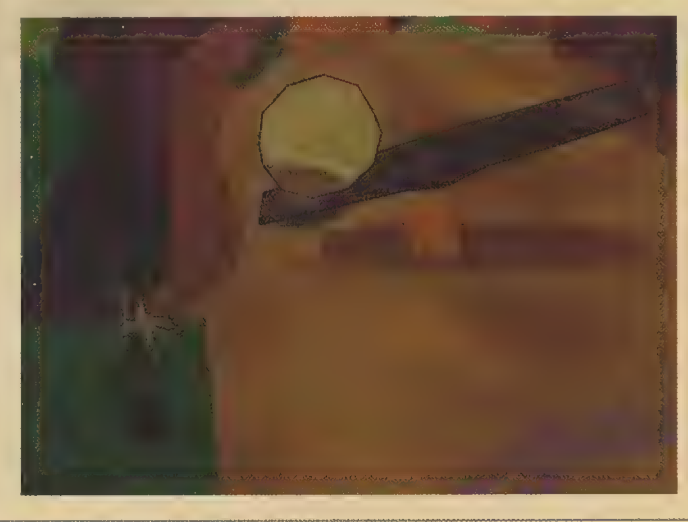
UNE FAIM DE LOUP - INFOGRAMES

C'est le test qui a été élu meilleur test perso 2001 par les Internautes. L'auteur se nomme Skywilly (Berthin William de son vrai nom). 17 ans. Son rêve : travailler comme testeur dans les jeux vidéo, et pourquoi pas, pour Gen4, le magazine qu'il défend avec force et courage sur le site. Voilà pour l'info.

Bip Bip ! Que de souvenirs, cette course-poursuite entre Vil Coyote et l'étrange oiseau à réaction. Coyote étant frustré à l'idée de ne pas arriver à ses fins, il décide de changer d'atmosphère et s'envole, fusée au dos, vers des contrées plus verdoyantes.

Cela faisait presque un an qu'Infogrames ne nous avait pas rassasiés de notre dose mensuelle de Toons dans nos jeux vidéo, et voila qu'arrive le plus célèbre et sûrement le plus comique de tous les personnages de la Warner... Vil Coyote ! Rappelez-vous, dans les derniers épisodes, il essayait tant bien que mal de capturer cet oiseau supersonique pour en faire son dîner. Après plusieurs essais peu convaincants, le voici dans un nouvel univers rarement retranscrit dans le dessin animé. On se retrouve dans un décor paradisiaque où se mêlent prairies, canyons, et rivières (infestées de piranhas). Pour les beaux yeux de Daffy Duck, on débouche au beau milieu d'un puzzle géant. Oui, car ce jeu de plates-formes est aussi un puzzle stratégique humoristique qui se joue sous vos yeux nostalgiques. Le but du jeu est simple, vous incarnez Vil Coyote et devez capturer un mouton par niveau. Mission facile si elle n'était pas corsée par un chien de garde, Sam, qui se fera un malin plaisir de vous expulser dans le décor si vous entrez dans son champ de vision. Un champ de vision faisant penser à un certain Commandos que l'on aurait doté d'un moteur de jeu en 3D, ou encore à Metal Gear Solid dont l'on aurait subtilisé la sensation de jeu d'infiltration. Pour vous aider, vous aurez accès à de nombreux gadgets issus du dessin animé (fusées supersoniques, parfum, ventilateur, robots, déguisements, laitues, explosifs...) qu'il faudra utiliser avec précision au bon moment et au bon endroit, ceci durant 17 niveaux. Dans certains niveaux seront cachées des horloges qu'il vous suffira d'actionner pour recevoir un point bonus nécessaire au déblocage de goodies assez sympas (artworks, dessins techniques...). Pendant votre périple, vous serez aidé par Daffy Duck, célèbre canard à postillons, et Porky Pig, converti en fermier pour l'occasion. Ces personnages vous aideront encore plus à entrer dans le monde des Toons, soutenus par des graphismes sans faille restituant avec exactitude l'aspect des personnages d'origine, par une bande sonore digne des plus grands dessins animés Warner et par d'innombrables gags classiques (poussez un rocher, il vous retombera dessus...) qui ont fait la gloire de Coyote. ■









MAX PAYNE - TAKE2

Avec son test sur Max Payne, IndaniaGilles a créé un raz de marée. Incendié, traité de tous les noms, l'auteur avait osé écorcher le beau Max, à peine celui-ci dispo à la vente. Puis, avec le temps, les internautes se sont rendus compte qu'il n'avait peut-être pas eu tort. Drôle, non ?

Max Payne... Ce nom me dit quelque chose... Mais oui ! Ça fait combien de temps qu'on l'attendait celui-là ? Deux ans ? Trois ans ? Je ne sais même plus ! Alors qu'en est-il vraiment aujourd'hui ? Gros hit ou déception ? Eh bien, autant vous le dire tout de suite... le résultat n'est pas vraiment celui attendu.





Dans Max Payne vous endossez la destinée du flic déjanté... Max Payne, qui va voir sa famille massacrée, presque devant ses yeux. En quelques secondes, la vie tranquille de ce flic au bon cœur vire au cauchemar. Après pareille infamie, Max n'a qu'une idée en tête : se venger. Quelques indices laissés dans son appartement, comme cet horrible graffiti, lui permettront très vite de remonter une piste...

Bon, inutile de s'attarder sur le scénario. Disons qu'il est assez classique et n'apporte que très peu d'intérêt au jeu. En gros, on se croirait dans un film de série B, avec Steven Seagal dans le rôle principal. Mais heureusement, Max Payne – le jeu – n'a pas tout misé sur son scénar ! D'ailleurs... de quel genre de jeu s'agit-il vraiment ? Certes... vous avez sûrement tous vu de très beaux screenshots alléchants, mais impossible de se faire vraiment une idée sur le gameplay réel du jeu. Alors disons qu'il mélange habilement le classique (un simple shoot à la 3e personne), avec le moins classique. Et ce moins classique, c'est l'option essentielle du Bullet Time, le genre de petit gadget qui transforme un jeu banal en super hit ! ■

LES FOURMIS - MICROÏDS

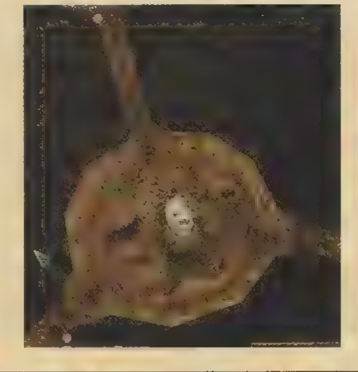
Auk (Mathias) n'en est plus à sa première contribution sur le site Gen4 ; Nous avons déjà eu l'occasion de voir ses œuvres graphiques dans le mag du mois dernier. Enfin, autre support, autre talent.

Je suis la 103 683e, ouvrière de Sa Majesté Khin Kuna, reine de notre cité Bel-O-Kan. Il y a quelque temps, toute la colonie a été enfermée dans un livre par des doigts répondant au nom de Bernard Werber. Expérience assez traumatisante qu'on a eu beaucoup de mal à oublier. Aujourd'hui, ça recommence, mais avec un CD-Rom.

Reprendre l'univers complexe de ces insectes fascinants est plutôt une bonne idée. Habituellement, les jeux de stratégie en temps réel ne nous offrent le choix qu'entre un environnement futuriste ou une trame de fond historique.

Vous voici donc à la tête d'une fourmilière. Comme tous bons gestionnaires et stratèges qui se respectent, votre objectif principal consiste à collecter des ressources et produire des unités pour vous défendre et conquérir de nouveaux territoires. Pour se faire, vous disposez de seize types de fourmis rousses, onze salles (salle de maturation des œufs, salles des gardes...) et treize proies (bousier, chenille, criquet...). Vous pourrez charger vos ouvrières de collecter de la nourriture et des matériaux de construction, de cultiver du mycélium, de faire de l'élevage, bref, rien n'a été oublié.

Le côté stratégie n'est pas en reste puisque le nombre d'ennemis est important. Les fourmis naines, tisserandes, moissonneuses, rouges et esclavagistes seront vos principaux adversaires mais vos troupes pourront aussi rencontrer des prédateurs tels que le frelon, le rhinocéros, l'araignée et la redoutable mante religieuse. ■







RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN - ACTIVISION

Le retour de Skywilly au château Wolfenstein. Sky, auteur prolixe s'il en est, compte de nombreux tests perso à son actif. Voici un passage bien sympatique du dernier test qu'il a réalisé. Extrait.

On l'attendait et il est arrivéééé... sans se presser. Alors, il est bien ce Wolfenstein ? Réponse tout de suite.

Tout le monde se souvient parfaitement de la saga. Castle to Wolfenstein, premier opus de la saga, nous permettait de sauver les prisonniers alliés des méchants nazis dans un monde en 2D, 3 sprites et 4 couleurs. Dans Wolfenstein 3D, énorme révolution dans le monde du jeu vidéo, on rentrait pour la première fois dans la peau du héros ayant pour mission de tuer tous les nazis qu'il croisait en évitant l'épilepsie et les maux de tête. Dans Spear of Destiny, vous faisiez la même chose que dans le précédent opus, mais le Doliprane était en vente en pharmacie.



Après plusieurs années d'attente, et une technologie beaucoup plus poussée, le voilà enfin dans nos lecteurs. Tout de suite, une installation à la ID Software, c'est-à-dire simple, efficace et pratique. Je lance le jeu en mode Solo et le prologue démarre. Tout de suite le charme opère. ■



THIEF: THE DARK PROJECT - EIDOS

Urbi, c'est l'internaute tranquille. Il fait son petit chemin sans rien demander à personne, mais n'oublie pas de laisser son empreinte là où il pose les pieds. La preuve avec ce test.

Difficile de faire le tour d'un jeu à l'ambiance aussi profonde que Thief : The Dark Project. Je ne m'y essayerai même pas, car ce serait comme raconter la fin d'un bon livre et donc gâcher tout le plaisir...

Tout au plus peut-on espérer donner l'envie de se plonger dans cet excellent jeu et ce sera donc plus modestement mon propos. Flûte, j'ai dit dès le départ que le jeu était bon... C'est ce qui s'appelle gâcher bêtement le suspense... mais ne partez pas ! Il y a bien plus à découvrir.

Un scénario hors du temps. Par où commencer ? Tout d'abord l'univers dans lequel se déroule l'histoire de Thief est très original : il s'agit de ce que l'on appelle une uchronie... Qu'est-ce que c'est que cette bête-là ? Eh bien, ça consiste à jouer aux « si » : que ce serait-il passé si l'Empire romain n'avait pas décliné, si les nazis avaient gagné la guerre, etc.

Et dans le cas qui nous préoccupe, c'est : et si le Moyen Âge avait découvert la machine à vapeur et donc connu une forme de mini révolution industrielle ? ■

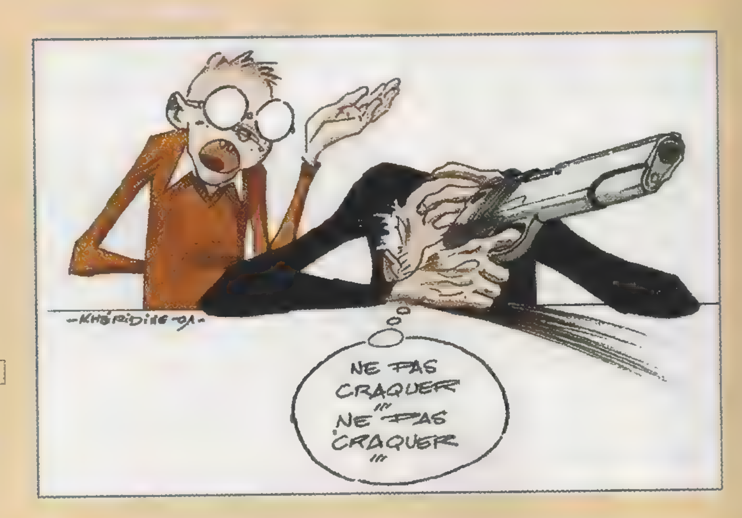






Vous avez la parole

C'est ici que, tous les mois, vous retrouverez des extraits du forum www.gen4pc.com : critiques, phrases chocs ou amusantes... L'actualité, c'est aussi vous qui la faites !



À PROPOS DE LA XBOX



Retour sur le dossier Xbox réalisé le mois dernier dans Gen4. La grosse boîte de Billou interpelle les joueurs et ravive ce bon vieux conflit PC versus Consoles.

ika
Petit joueur
Inscrit 11/02/2002
Messages 35

« J'aimerais revenir sur le reportage consacré à la Xbox. *[...]*
Celle-ci ressemble énormément au PC, c'est même la meilleure console ayant jamais existé depuis la NES. Mais pour être un PC, il lui manque trois choses:
– la souris et le clavier qui sont indispensables à de nombreux jeux comme les RPG, les doom-like et les jeux d'aventure. Même si Halo et Morrowind sont adaptés à la console, il n'en reste pas moins que c'est très dur d'y jouer avec un PAD. Il suffit pour cela de voir un joueur de Quake 3 sur Dreamcast affronter un joueur sur PC [...] De même, il suffit de voir Red Faction qui a dû voir son niveau de difficulté réduit pour être jouable sur console et les adaptations de Half Life et Doom où la visée automatique est quasi obligatoire pour pouvoir y jouer *[...]*
– la résolution limitée à du 640X480 sur console, alors qu'on peut monter facilement en 1024X768 sur PC, ce qui fait une grande différence au niveau de la qualité de l'image. *[...]*
On me rétorquera que le HDTV résoudra le problème, mais encore faut-il qu'il sorte en France. Et même s'il sortait, cela poserait un autre problème : la puissance de la console. Par exemple, les jeux console sont optimisés pour du 640X480 à 50 images/s sur halo. Si on joue avec Halo en 1600X1200 sur HDTV il y a de grandes chances que le jeu soit saccadé avec du 10 i/s. Là, se posera le même problème que sur PC, c'est-à-dire que pour profiter d'un jeu en haute résolution sur console, il faudra soit attendre la génération suivante *[...]* soit jouer à des jeux moins beaux, c'est-à-dire diminuer les options du jeu pour qu'il reste fluide en haute résolution, ce qui enlèvera une des grandes qualités des consoles, à savoir l'uniformisation et l'égalité pour tous devant les graphismes. Pour le PC, le problème peut être résolu en l'upgradant, mais pour la console cela est impossible. Ce qui m'amène au 3e point.

– l'upgrade ou évolutif qui a permis au PC de devenir un standard dans le domaine de l'informatique. C'est grâce à cela que le PC a survécu à l'Atari et l'Amiga qui n'ont pas évolué et ont donc périclité. »

jonmaster
Gamer
Inscrit 10/01/2002
Messages 379

« Une distinction importante à faire entre PC et console.
Laissons au PC ce qui est au PC et aux consoles ce qui leur appartient.
En l'occurrence, plus grand-chose.
Tu parles de clavier et de souris, certes, mais on veut une console, et pas un PC.
Tu évoques ensuite les résolutions. Mais sais-tu seulement pourquoi elles sont limitées? Les télés ne peuvent pas monter très haut, c'est pas des moniteurs non plus. Faut pas trop leur en demander. Mais je dirais que la Xbox est un PC tronqué. »

ika
Petit joueur
Inscrit 11/02/2002
Messages 35

« Tu dis que ce qu'on veut, c'est une console et pas un PC. Moi je dis non. Ce qu'un joueur veut, c'est la machine ultime qui serait le meilleur des mondes console et PC. Tous les joueurs qui jouent sur console et PC te diront qu'ils auraient adoré avoir une souris et un clavier sur la Xbox pour jouer à Halo et Morrowind au lieu de ce PAD. Pour ce qui est des résolutions, je suis d'accord, les télés sont limitées. Mais si tu lis jusqu'au bout ce que j'ai dit, c'est que même avec le HDTV, on peut avoir des hautes résolutions. Mais ce sera limité par la puissance de la console qui n'est pas évolutive. La Xbox *[...]* est en quelque sorte le début d'un rapprochement inexorable entre le PC et la console qui même s'ils sont différents, sont très proches en même temps. »

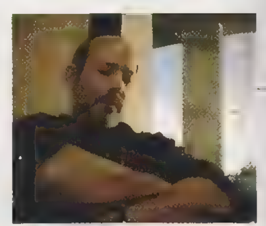
Benoît Sokal

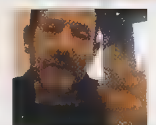
Par Sébastien Lubrano

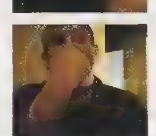
Conversion d'un dessinateur aux jeux vidéo

Entre pragmatisme et cynisme, Benoît Sokal. Tout logiquement, on voit ses lunettes, on cherche le crayon dans sa main. Et la table de dessin, qui ne serait pas loin. Esquisse d'un dessinateur. Qui a une bonne mine.

C'était au Milia, salon des loisirs interactifs, en février dernier. Le (presque) seul centre d'intérêt : Benoît Sokal qui présente son dernier bébé interactivé : Syberia. L'un des deux blockbusters ultra-stratégiques du petit éditeur (mais/donc grandement sympathique) qu'est Microïds. Il y a presque dix ans, tout le monde parlait 'auteurs'. Aujourd'hui, cet éditeur continue à en chouchouter/tourmenter un. Un vrai qui travaille. Qui flippe aussi. Surtout quand les journalistes grand public et tévé lorgnent de haut le berceau. Révélations : un jeu vidéo, c'est beau. Et pas forcément violent.



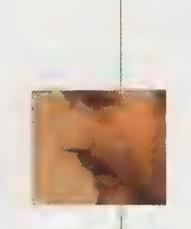




L'accouchement n'est pas terminé, mais le papa poule est déjà stressé. En plus il pleut, un peu. Canardo, son héros – un canard désabusé façon BD des années 80 – doit traîner, bourré sur le quai. À la recherche de Cannes. Benoîtement Sokal, il est arrivé en 1995 à Jeuxvidéoland dans un charter rempli d'auteurs et de dessinateurs en mal de reconnaissance. Tous sont repartis. Lui est resté. Bien reconnu. « *Il faut voir le contexte général de cette époque. On commençait à s'intéresser à l'informatique en mettant nos bandes-dessinées en couleurs sur ordinateur. On avait envie de toucher aux CD-Roms. Les éditeurs de jeux recherchaient des signatures. Et puis, il fallait aussi qu'on mange.* » L'Amerzone, un monde troublant et envoûtant, voit le jour. Un succès. Et une succession de découvertes pour l'auteur : créer un jeu vidéo nécessite des moyens financiers considérables, c'est un vrai travail d'équipe, beaucoup plus stressant que la BD. « *Dans la bande-dessinée, l'auteur est un moine seul... qui finit par s'emmerder toute la journée. J'ai mis vingt-cinq ans à me rendre compte que je n'étais pas un solitaire. J'ai besoin de travailler en équipe, de venir, de partir, et de revenir. Et de travailler dans mon coin.* »

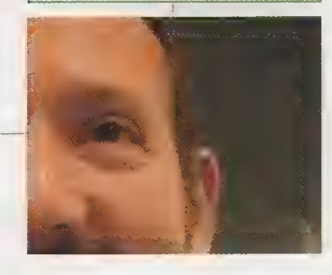
« Dans les jeux vidéo on délivre des princesses, pas des messages »

Ce qui intéresse notre moine à jamais défroqué, un rien démiurge, c'est l'envie impérieuse de créer un monde. Rien de moins. Les référents : tout et n'importe quoi. Pour l'Amerzone, c'était au départ le simple désir de faire de la jungle. L'histoire des Oiseaux Blancs a pris son envol avec des hirondelles, façon logique par l'absurde. Pour Syberia, ça c'est fait autour d'une table avec Eliott Grassiano, le PDG de Microïds : mammouths, usines et automates ont jailli de la discussion. Exigeant, il met tout en œuvre pour « *que les joueurs tirent une émotion, si possible positive par le biais de l'histoire.* » Qui n'est qu'un support et pas une fin en soit. Mais attention : il veut que les joueurs finissent ses jeux. Contiendraient-ils un message ? Cynique, Sokal : « *Dans les jeux vidéo on délivre des princesses, pas des messages. Amerzone est un peu écolo, mais qui ne l'est pas ? Qui préfère les usines dégueulasses à la nature ? C'est prétentieux de vouloir délivrer un message. Je ne fais pas de jeu engagé. C'est démodé en règle générale. Il y a vingt ans, avant Mitterrand d'accord, il était de bon ton d'être engagé. Mais maintenant que la religion et le communisme ont disparu ? La vérité est floue, multiple, changeante depuis que nous sommes sortis de notre village. Il faut y aller à petites touches impressionnistes dans le contexte global. C'est moins évident.* » Mais ça lui va bien.



A 47 ans, celui qui a parfois produit des Canardo à la file, jusqu'à l'ennui même, imagine son métier tel qu'il sera dans les dix années à venir. Il pense « *déclinaisons et mélange de jeux vidéo et de film.* » Posé, mais remuant ; dans le cocon d'une équipe, pour mieux s'en échapper ; avec la peur du demain et l'envie du surlendemain ; discret. Il laisse – sagement – à son héros de canard le soin de dire que « *tout n'est qu'illusion* ». Poétiquement, presque. ■

Repères :
1981 : Premier Canardo, le canard détective privé.
1995 : Amerzone, « un projet en état de grâce ».
2002 : Retour de Canardo et sortie de Syberia chez Microïds.




McDonald's

Poison d'avril : Dur dur pour les disques durs

BRUN-BUISSON, vous connaissez ? Rappelez-vous. Il y a un an de ça, cette commission nous collait une taxe sur les CDs (entre autres). Et bien voici la preview du numéro 2. À l'heure où vous lisez ce magazine, Mme Tasca s'étant déclarée favorable, une redevance sur les disques durs sera peut-être déjà passée. On n'arrête pas le progrès. Du coup, vachealait.com monte au créneau (et on les comprend). Une nouvelle pétition est disponible sur leur site.
Allez-y, motivez les troupes car l'enjeu est de taille. Selon vachealait.com, les taxes seraient différentes suivant la taille des disques durs et suivant leurs finalités. Les disques durs dédiés à l'audio seraient plus taxés que ceux destinés à la vidéo. Séparation fort bien pensée s'il en est... Si je mets des clips, et si j'ai de la vidéo et de l'audio sur le même DD, et si, et si et si on arrêtait les conneries... ■

Liens :
http://www.vachealait.com



AMD+SuSE=HAMMER+Linux = amour éternel sans divorce



SuSE Linux AG a optimisé le noyau Linux officiel afin qu'il supporte les instructions x86-64. J'imagine que les pingouins qui me lisent seront heureux de le savoir. Pour les autres, sachez tout de même que c'est un bon point pour AMD qui est assuré du soutien des développeurs d'applications 32 et 64 bits Linux. Hammer, c'est le nom de code de la prochaine génération de processeurs AMD avec les chipsets AMD-8000. L'ensemble permettra de migrer progressivement vers des applications 64 bits sans pour autant abandonner du jour au lendemain celles qui sont en 32 bits. Les nouvelles applications verront la gestion de la mémoire améliorée. On devrait avoir un débit 48 fois supérieur à celui des bus actuels, tout en diminuant le nombre de ces bus. C'est la technologie HyperTransport. ■

Liens :
http://www.x86-64.org
http://www.amd.com

XP : après les failles de sécurité, le premier Service Pack débarque en français.

Microsoft a mis l'accent sur la sécurité pour le premier correctif global de son OS. Excel, PowerPoint et Word 2002 ne pourront plus ouvrir des macros sans vous le demander. Pour Outlook, sa prise de contrôle devrait désormais être plus difficile. Le SP1 est téléchargeable (voir les liens), ou bien commandable auprès de Microsoft, seuls les frais de port étant à votre charge. ■

Téléchargement (18 Mo)
et commande :
http://office.microsoft.com/france/downloads/2002/oxpSP1.aspx



Un OS dans mon téléphone portable

Microsoft s'infiltre dans vos poches. PocketPC 2002 Phone Edition est un OS destiné aux portables. Son but dans la vie, c'est d'être le chaînon manquant entre le PDA et le GSM. Pour l'instant, peu de constructeurs semblent intéressés. Les utilisateurs se demandent déjà s'ils devront réinstaller l'OS de leur cellulaire... Mais, la principale question subsiste. Est-ce que les risques de cancer seront plus élevés ??? ■

DivX ;-) 5.0. Le Codec nouveau est arrivé

Vous trouverez le nouveau Codec Video DivX ;-) dans sa version 5.0 – gratuite et sans pubs – sur notre CD. Une autre version pro gratuite est également disponible, mais elle contient bien évidemment un système d'affichage de publicités persistent. Vous pourrez tout de même la télécharger et bénéficier d'une meilleure compression. La version 5.0 c'est, en résumé :

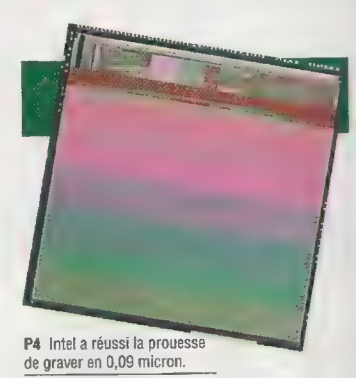
– une optimisation pour les processeurs AMD ;
– des fichiers obtenus plus petits de 15 % ;
– une possibilité d'encoder à deux fois la vitesse réelle.



P4, le mur du son franchi

L'air frais d'Hanovre réussit à Intel

C'est au CeBit – le salon des professionnels de l'informatique qui s'est déroulé du 13 au 20 mars dernier à Hanovre – qu'Intel a fait la démonstration de son P4 cadencé à 4.1 GHz. Le système de refroidissement employé lors de la démonstration est tenu secret. D'autres démonstrations ont été effectuées à 3 GHz. Pour une sortie de produit l'année prochaine. Intel a également présenté ses premières gravures en 0,09 micron. Il s'agissait d'un module de SRAM. Il pourrait apparaître sur le futur « Prescott », le nouveau processeur de la firme. Là encore, on attend la commercialisation de cette technologie pour le début de l'année 2003.



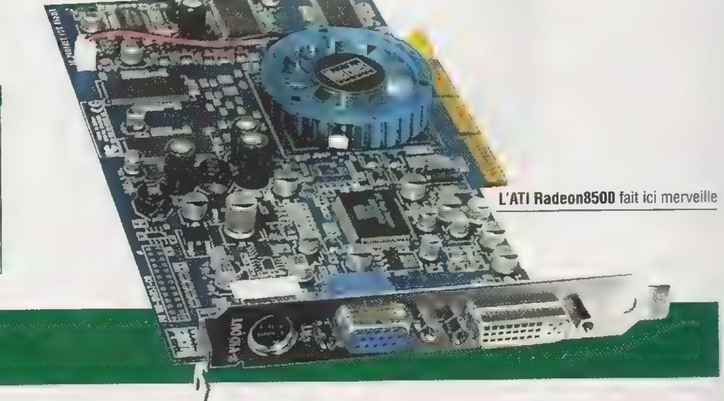
P4 Intel a réussi la prouesse de graver en 0,09 micron.

Hercules, colossal

Hercules vient de sortir la 3D Prophet FDX 8500 LE. Avec un processeur ATI Radeon 8500LE et 64 Mo de RAM DDR couplés au nouveau moteur Fully DirectX8.1, cette carte offre des performances inégalées en matière d'accélération graphique. Optimisée pour DirectX8.1, elle l'est également pour l'OpenGL 1.3. La lecture des DVD n'est pas en reste puisque tout est fait, et bien fait, en hard. Le processeur est cadencé à 250 MHz. Elle gère le Charisma, le Truform et la technologie Smartshader. Elle est livrée avec PowerDVD et 3Deep. Vue ses capacités et son prix d'environ 250 euros, elle apparaît aujourd'hui comme une excellente offre.



3D PROPHET FDX 8500 LE	
CONSTRUCTEUR	**Hercules**
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES **Cadencée à 250 MHz, 64 Mo DDR**	
PRIX	**249,90 €**



L'ATI Radeon8500 fait ici merveille



Dossier spécial Benchmark

Par Jérôme Firon

En raison d'une actualité hard un peu soft ce mois-ci, nous vous proposons de découvrir... les softs destinés au hard. Testez votre config comme un pro et évaluez vraiment ce qu'elle vaut.

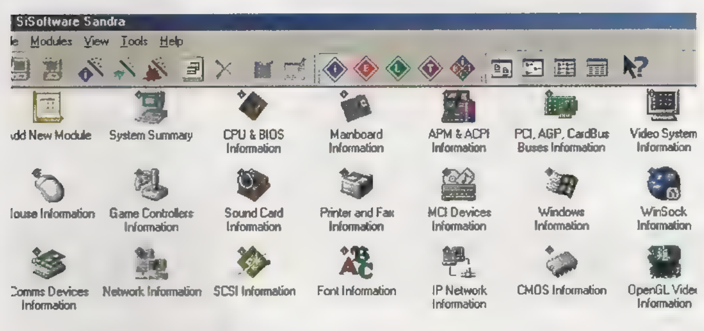
Soyons clairs. Quand vous étiez enfant, ce qui comptait pour vous, c'était d'avoir le plus gros jouet. Histoire de rendre jaloux les copains. Quand vous avez grandi, cette préoccupation de « supériorité » s'est quelque peu déplacée pour mesurer autre chose. Mais le but, c'était toujours d'être supérieur aux copains. Et bien maintenant, fini le double décimètre. Ce qui compte désormais depuis que vous lisez Gen4, c'est d'avoir une grosse config. Une config qui tue. Plus grosse que celle de vos potes. Mais comment le savoir, comment en être sûr ? Comment aussi être certain de ne pas se faire bluffer par des copains ? Notre dossier va vous y aider. Vous trouverez sur le CD-Rom de ce mois-ci tous les outils nécessaires. Fini les « ouais mais tu comprends ma GeForce3 et mes 320 Mo plus tout le SCSI que j'ai, c'est quand même autre chose que ta Radeon même avec ton AMD... ». Installez, benchmarkez, comparez, optimisez. Que la lumière soit.

Le benchmark : pour qui, pourquoi ?

C'est avant tout une affaire d'évaluation. Grâce à lui, on teste, on diagnostique et après on peut critiquer et réparer. Voici une présentation des outils à votre disposition sur le CD-Rom.

On commence par celui qui va vous permettre de faire un check-up complet de votre PC : Sandra de SiSoftware. Gen4 vous propose ce soft dans sa version trial. Les fonctionnalités présentes vont déjà vous permettre d'y voir un peu plus clair sur votre config. Chez MadOnion, deux produits, 3DMark 2001 SE et Video2000. Là, c'est un check-up de vos capacités graphiques et vidéo. En vous inscrivant sur le site de MadOnion, vous pourrez apparaître dans un classement pour l'aptitude de votre carte graphique. Tout prochainement, votre CPU proposera la même chose, lorsque suffisamment d'utilisateurs se seront inscrits. En revanche, il semble que cette même fonction de classement pour Video2000 ne soit plus proposée. À suivre... Si vous avez Quake3 ou ne serait-ce que la démo de Quake3, voici le bench de chez G256. Enfin, pour l'audio, vous trouverez RightMark Audio Analyser d'iXBT.

SANDRA, IN THE HEAT OF THE NIGHT.



Entrée en matière La fenêtre principale de Sandra.

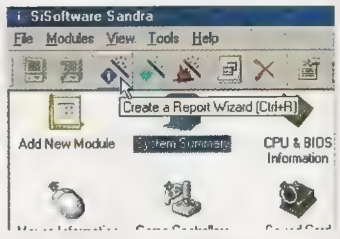
- Processor(s)
  - Model
  - Speed
  - Model Number
  - Performance Rating
  - L2 On-board Cache
- Mainboard and BIOS
  - Bus(es)
  - MP Support
  - System BIOS
  - Mainboard
  - System Chipset
  - Front Side Bus Speed
  - Installed Memory
  - Memory Bus Speed

Exhaustif La liste de vos données.

Pour Sandra, vous vous retrouvez face à une fenêtre pleine d'icônes. Version trial oblige, toutes ne sont pas actives. Intéressons-nous d'abord à **System Summary**.

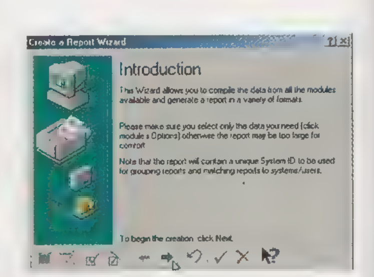
C'est un récapitulatif des principales caractéristiques du PC. Avec les petites flèches bleu ciel du bas, on navigue entre les sections. La suivante, c'est **CPU & BIOS Information**. Au bas du tableau, vous aurez la rubrique Performance Tips. Et là, le dernier tips, c'est d'appuyer sur F1. La fenêtre d'aide qui s'ouvre alors vous donne un glossaire propre à chaque icône et la signification des erreurs et warnings. Pour chacun d'eux, une solution est proposée (fix). Le tout en anglais bien sûr. Il ne reste plus qu'à naviguer entre toutes les fenêtres pour voir ce qui va et ce qui ne va pas chez vous. Tout cela peut être synthétisé dans un rapport au format de votre choix en utilisant le **Create A Report Wizard**. Sélectionner les éléments que vous désirez voir figurer dans le bilan. Si vous voyez que certaines parties prennent trop de temps (l'étape file system a pris presque une heure), n'hésitez pas à arrêter, à désélectionner cet élément et à recommencer. Néanmoins, ne vous inquiétez pas outre mesure si le test semble parfois s'éterniser.

Autre wizard, le **Performance Tune-up Wizard**. Celui-ci, comme son nom l'indique, va vous donner la liste de tout ce qu'il vous faut faire pour améliorer votre PC. Même chose que pour l'autre, choisissez, validez et regardez Sandra travailler pour vous. Enfin le dernier, le **Burn-in Wizard** va faire souffrir votre PC. À conseiller aux aventuriers sadiques. Il ne vous reste plus qu'à vous complaire dans la contemplation des caractéristiques exactes de votre machine en visionnant sans fin le beau listing créé.



Peinard Le wizard qui va tout checker à votre place.

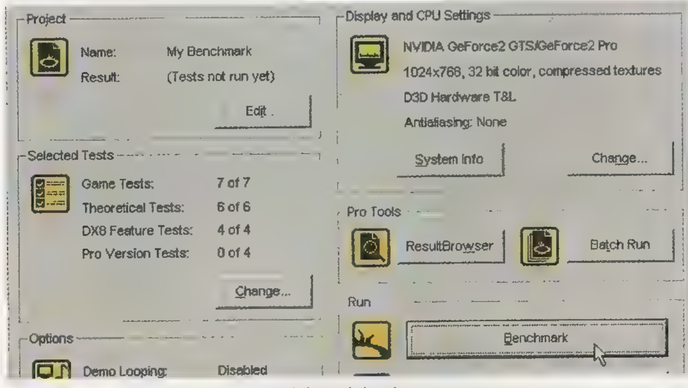
Facile Les fameuses flèches bleues de navigations.



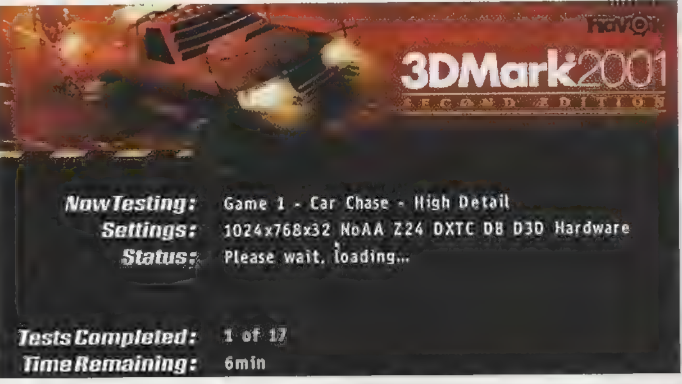
Attente Le rapport en train de se créer.

3DMARK 2001 SE

L'installation vous demandera d'avoir **DirectX 8** sur votre PC. Vous pouvez trouver le 8.1 sur notre CD. Une fois le logiciel lancé, vous vous trouverez devant la fenêtre principale. **System Info** vous donnera les principales caractéristiques de votre engin. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de cliquer sur **Benchmark** pour lancer un test plutôt bien fait et agréable à regarder qui va durer quelques minutes. Au final un score, que vous pourrez comparer à d'autres en allant dans **Online Services > Online ResultBrowser**. Là, en vous inscrivant, vous pourrez voir votre positionnement. Conservez vos scores en les sauvegardant et comparez-les directement avec ceux obtenus par vos amis, connaissances, revendeurs, ennemis, etc.



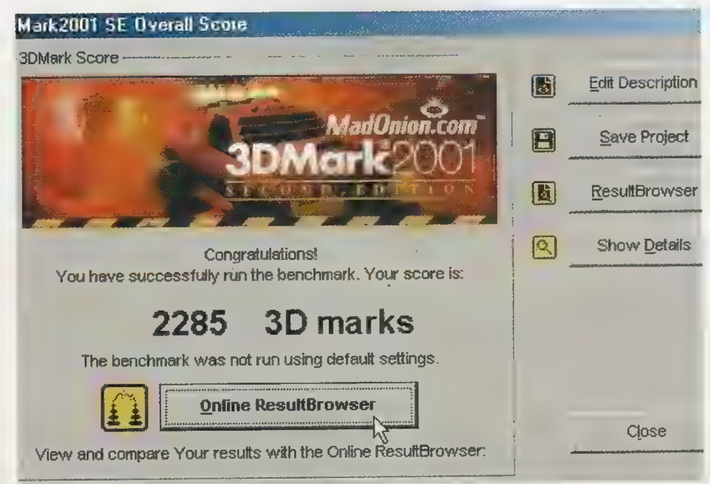
On y va Tout ce qui nous intéresse ici, c'est de lancer le bench.



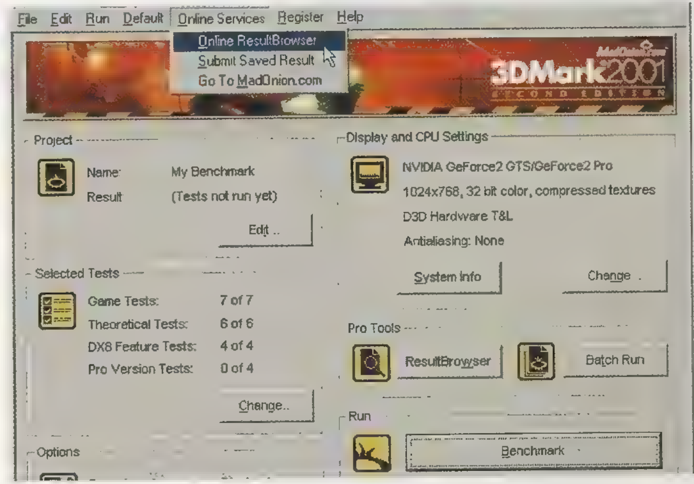
Consciencieux Chaque capacité de votre carte graphique est testée individuellement.



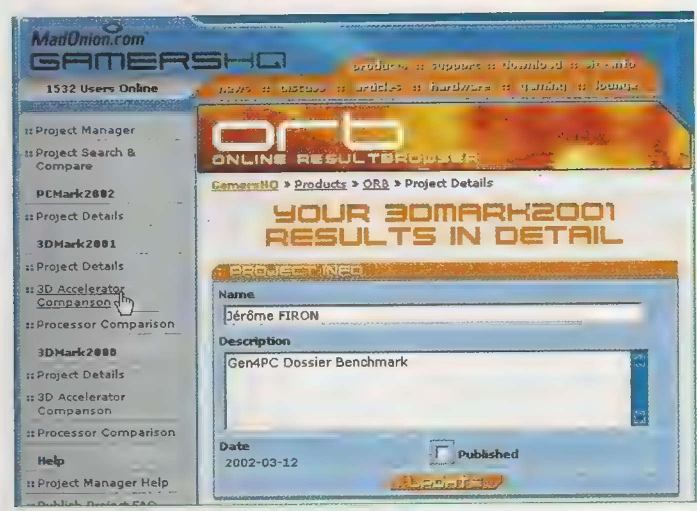
Visuel Le bench est super sympa à regarder.



Le score final N'hésitez à en faire plusieurs, cela varie très légèrement à chaque fois. Un point est un point.



Vers la Toile Votre résultat est en partance pour le web.



On se le on montre Comparez votre résultat avec le lien sur la gauche.

SCORE COMPARISON

3DMark Score		Chipset
6740	295%	ATI Radeon 8500
6221	272%	NVIDIA GeForce3 Ti 500
5746	251%	NVIDIA GeForce3 Ti 200
5604	245%	NVIDIA GeForce3
3905	171%	NVIDIA GeForce2 Ultra
3864	169%	ATI Radeon 7500
3634	159%	NVIDIA GeForce Quadro
3543	155%	NVIDIA Quadro2/Pro
3394	149%	NVIDIA GeForce2 GTS/Pro/Ti
3092	135%	ATI RADEON DDR
2659	116%	NVIDIA GeForce DDR
2570	112%	ATI RADEON SDR
2412	106%	NVIDIA GeForce2 MX/MX 400
2285	100%	NVIDIA GeForce2 GTS/Pro/Ti

Et voilà On leur avait dit qu'il fallait des GeForce4 à la rédac'.

VIDEO 2000

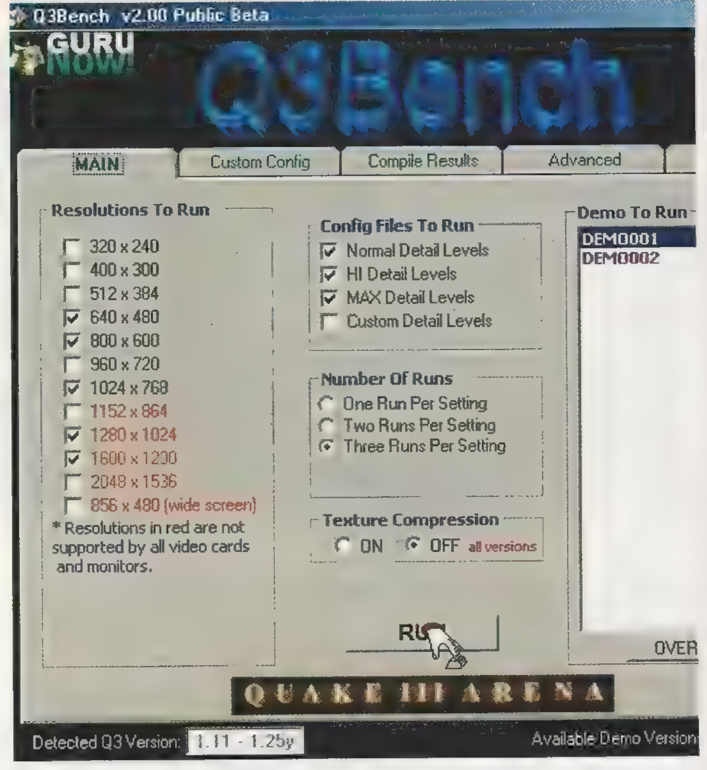
Grosso modo, c'est le même topo que pour 3Dmark2001. Le soft commence à se faire vieux et visiblement le support *online* n'est plus assuré. À suivre tout de même...



Voilà le splash screen Lancez le Benchmark et répondez aux tests visuels.

QUAKE3 : LE BENCH

Beaucoup de benchs sont fondés sur des jeux. Vous pourrez le constater dans l'encadré sur les autres benchs disponibles à l'heure actuelle. Nous avons choisi celui fondé sur Quake3 car la plupart d'entre-vous devez l'avoir en stock. **G256** vous propose donc d'automatiser tout le processus de bench. Tout ce que vous avez à faire est d'enlever la **VSYNC** (allez dans les propriétés avancées de votre carte graphique) et de lancer le bench. Choisissez de faire plusieurs runs (jusqu'à trois) pour avoir une véritable idée des capacités de votre carte.



Lancez, récoltez G256 a tout simplifié pour vous.

LES SITES DES PRODUITS DE CE DOSSIER :

Les produits MadOnion :
http://www.madonion.com/.
Très bien conçu, vous pourrez y trouver la toute dernière version de 3Dmark.
Le bench de Quake3 :
http://g256.com/guides/Q3Bench/
G256 a fait du bon boulot. Allez voir leurs créations.
Le site de Sandra :
http://www.sisoftware.co.uk/sandra
Vous saurez tout sur les autres modules de Sandra.
Le site d'iXBT/Digit Life :
http://audio.rightmark.org/
Ce site propose les résultats de plusieurs cartes sons.

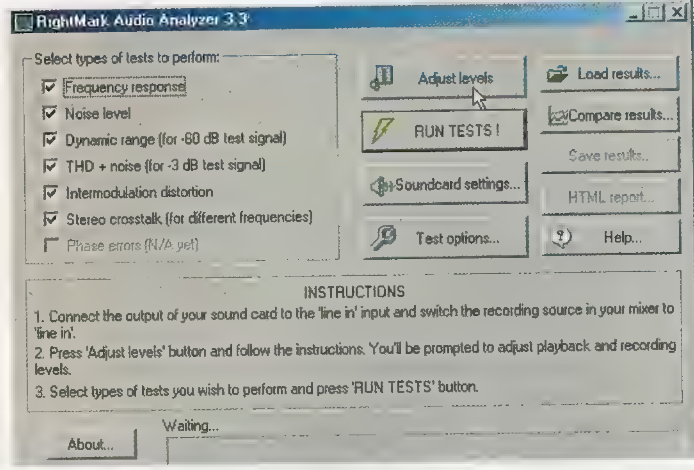
D'AUTRES BENCHMARKS :

Vous pourrez trouver sur les sites suivants des utilisations des benchmarks de ce dossier, des résultats ou des liens vers d'autres benchs. Bonne route.

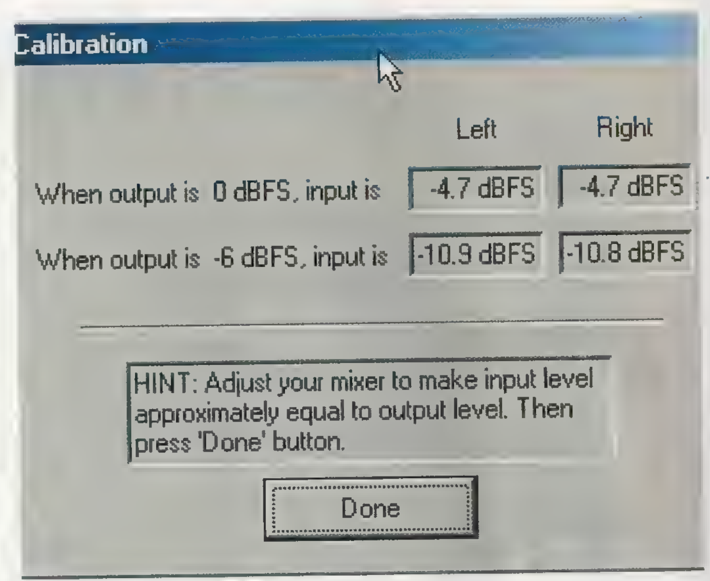
http://www.bench-house.com/
http://www.hwextreme.com/
http://www.hardware.fr
http://www.tomshardware.fr/
http://www.tech-report.com/

LE BENCHMARK AUDIO

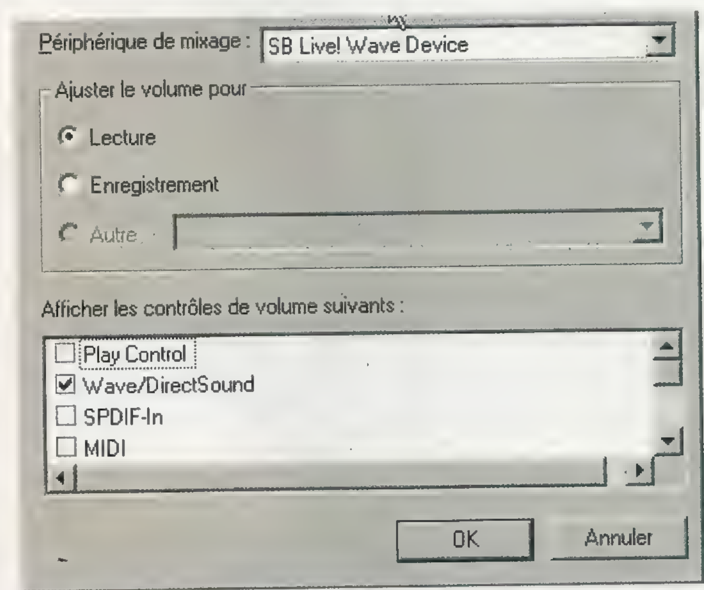
Pour l'audio, iBXT propose **RightMark Audio Analyzer**. Cette version 3.3 requiert un jack 3.5 mâle/mâle (celui de votre PCTV par exemple). Débranchez vos enceintes, branchez le jack à la placę et l'autre extrémité dans le Line-In de votre carte. Ouvrez le mixer de votre carte son. Vous pouvez le faire depuis la barre des tâches près de l'horloge ou depuis le répertoire de votre carte son (allez voir dans le **Menu Démarrer** ou dans le **Panneau de configuration**). Une fois dans le mixer, vous devez n'avoir sélectionné pour la lecture (playback) que **Wave/DirectSound**. Pour l'enregistrement, il ne faut que Line-in. Vous pouvez maintenant lancer le soft. Allez dans **Soundcard settings**... et sélectionnez à chaque fois **WaveMapper**, 44100 Hz et 16 bits. Cliquez ensuite sur **Adjust levels**. Deux fenêtres apparaissent. Celle de calibration vous demande d'ajuster le niveau de l'input sur celui de l'output. Toujours grâce au mixer, essayer d'ajuster au mieux. Une fois que vous vous êtes acharné là-dessus, faites vous plaisir. Validez, sélectionnez tous les tests en cochant toutes les cases de gauche et lancez le bench. La sentence tombe d'elle-même, vous donnant les points forts et faibles de votre système audio.



À l'Est, du nouveau iBXT, des Russes à fond dans l'audio.



Calibrage Faites du mieux que vous pouvez pour ajuster l'input et l'output.



Validation Faites bien attention à valider vos choix si vous utiliser le mixer Windows.

Test results

Freq. response (40-15k) :	-2.20, +8.00 dB	Very poor	Details...
Noise level (A):	-71.6 dB	Average	Details...
Dynamic range (A):	69.1 dB	Average	Details...
THD:	0.008 %	Very good	Details...
IMD+noise:	0.388 %	Average	Details...
Stereo crosstalk:	-73.3 dB	Good	Details...

General performance: AVERAGE

Close

Verdict Le résultat vous est donné sous formes d'appréciations.

Playback
Waveform device: Wave mapper
Sampling rate: 44100 Hz Resolution: 16 bits
Recording
Waveform device: Wave mapper
Sampling rate: 44100 Hz Resolution: 16 bits
OK Cancel

Équivalence Mettez les mêmes paramètres pour les deux sections.

BENCHMARK, LE BILAN

Désormais, vous devriez avoir une idée plus que précise des entrailles de votre matos, de ses capacités, de ses atouts et de ses faiblesses. Vous savez quoi modifier, quoi upgrader. Bien sûr, votre PC aura perdu un peu de sa mysticité, mais cet ostracisme qui conduit à rebooter quinze fois par jour, on peut s'en désaccoutumer... N'hésitez pas à consulter nos encadrés. Ils vous indiqueront où trouver des compléments d'information sur ces produits et les sites intéressant sur le benchmark, ceux des développeurs et ceux des utilisateurs. Grâce à eux, vous pourrez comparer vos résultats et vous tenir au courant de l'actualité. Bons benchs et rendez-vous en mai !

L'USB 2.0 débarque enfin

par Jérôme Firon



Il aura fallu deux ans pour que l'USB 2.0 passe de l'état de norme sur le papier à celui de port à l'arrière de votre PC. Deux longues années de promesses non tenues qui ont permis au FireWire de s'installer. Bilan.

L'USB 2.0, aussi appelé USB rapide, si rapide qu'il peut « tuer » l'IEEE 1394, est le successeur de l'USB 1.1 tel que nous le connaissons aujourd'hui. On passe de 12 à 480 Mbit/s. Pour l'utilisateur, que du bon en théorie. En pratique aussi : les périphériques qui possèdent déjà la version précédente sont compatibles (mais n'iront pas pour autant plus vite qu'avant) et la technologie apparente est la même. Pour simplifier, il suffira toujours de brancher même à chaud vos nouveaux accessoires pour que le Plug And Play se lance et que tout se fasse tout seul sous vos yeux ébahis.

Petits rappels des faits

L'USB est apparu après le FireWire. Aussi appelée IEEE 1394, cette interface d'Apple propose un débit de 400 Mbits. Elle s'est imposée notamment dans tout ce qui est vidéo. Tous les caméscopes numériques récents (Sony surtout) possèdent un port FireWire. Une des particularités du FireWire, et son principal atout, est de permettre la connexion de deux entités sans avoir besoin de l'intermédiaire d'un PC. Son inconvénient : c'est un produit Apple... N'y voyez rien contre les Macs messieurs les Pcistes. Simplement, Apple demande une redevance. Le FireWire n'est donc pas souvent monté en standard sur vos machines. À vous d'acheter une carte pour vous en équiper, comme vous devrez le faire pour l'USB 2.0 si vous voulez y passer.

Pour ou contre ? Mais pour ou contre quoi ?

D'ailleurs vous n'aurez pas vraiment le choix. Il faudra y passer. Pour cela, vous devrez acheter une carte PCI. Sur cette carte, vous pourrez toujours, comme avec la 1.1, connecter 127 périphériques (envoyez vos photos de record comme à l'époque de *Pif Gadget*). Mais attention ! On ne mélange pas les torchons et les serviettes. Tous les périphériques « lents », ceux en USB standard, doivent être connectés de façon à ne pas ralentir les « rapides ».Le principal défaut de l'USB 1.1 subsiste. Sa bande passante est divisée en parts égales pour chaque périphérique : un clavier consomme donc autant de ressources qu'un graveur. Problème d'alimentation également, puisque pour les périphériques, une alimentation séparée est nécessaire. Alors que faire ? Vu le succès de l'USB à l'heure actuelle, on peut parier les yeux fermés sur celui de son évolution directe. Néanmoins, ne sous-estimons pas trop vite Apple qui va riposter avec l'IEEE 1934b : 800 Mbits/s ! Le double de l'USB 2.0, avec en plus une gestion intelligente de la bande passante et la possibilité de connecter 63 périphériques. Mais 63, ça reste léger... ■

Nous sommes tous des logins/passwords

Par Jérôme Firon

Désormais au sein de cette rubrique, vous trouverez cette page high-tech dédiée à des produits ou des idées qui semblent tout droit venus du futur. Pour cette première, une société, Ankari, spécialisée dans des systèmes de sécurité incroyables.



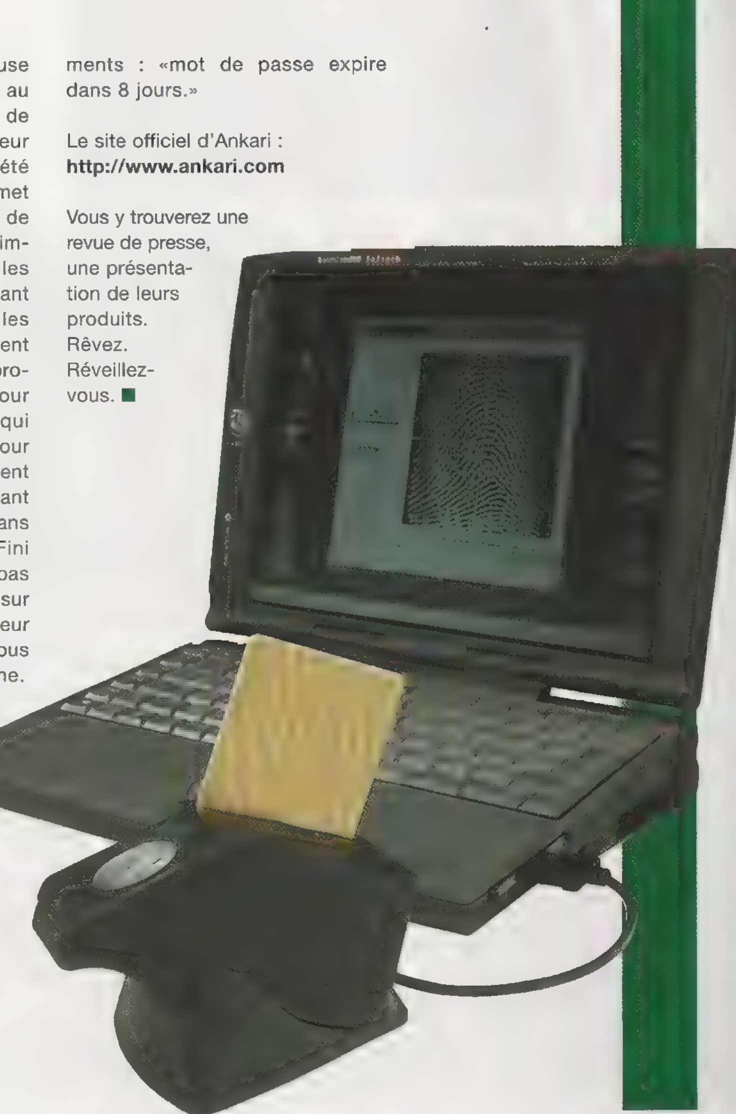
Ankari est une société de sécurité qui propose des solutions informatiques software et hardware. Elle fut créée en 1994. Là où d'autres entreprises proposent des solutions classiques basées sur des procédés d'encryptage plus ou moins complexes, Ankari se distingue dans sa recherche en choisissant une autre voie. Ses produits sont fondés sur la biométrie. Vous êtes détecté en tant qu'utilisateur grâce à vos caractéristiques corporelles. L'utilisateur devient son propre login et son propre password.

L'hindou de la pub Wanadoo bon pour l'hospice

Dans cette publicité, un homme lève son index. Le futur et la simplicité d'Internet. Les ressources de ce doigt ne sont pas exploitées. Il ne sert qu'à faire un nœud de lacet. Au royaume d'Ankari, les index sont rois. Avec des solutions complètes comme le BioMouse Plus, il servirait d'authentifiant au lieu de simple pré-tensionneur de corde à chaussure. Le lecteur BioMouse peut être complété d'une carte à puce. Seul, il permet déjà d'assurer à son utilisateur de remplir automatiquement par simple imposition des mains les champs de données le concernant dans les sites webs ou les bureaux. C'est là que finalement le bât blesse. Ce genre de produits ne sera pas utilisé pour accéder au laboratoire qui fabrique les terminators mais pour faire ses courses plus rapidement sur le site de Carrefour pendant les périodes d'intercontrat dans une tour de La Défense. Fini l'archaïsme. Star Trek n'aura pas été vain. Les portes s'ouvrent sur votre passage. Votre ordinateur démarre au doigt (ou à l'œil). Vous faites corps avec la machine. D'où les petites montées de stress à l'affichage de certains avertissements : «mot de passe expire dans 8 jours.»

Le site officiel d'Ankari :
http://www.ankari.com

Vous y trouverez une revue de presse, une présentation de leurs produits. Rêvez. Réveillez-vous. ■



Tactiques de combat

par Jérôme Firon



Au programme ce mois-ci, l'optimisation de vos conditions de jeux sur deux tueries (au sens propre comme au sens figuré) : Command and Conquer : Renegade et Medal of Honor : Allied Assault. Suivez le guide.

Comand and Conquer : Renegade

Ce jeu est construit avec un moteur graphique pilotable depuis une console d'entrée. Une fois l'installation de Renegade terminée, vous trouvez un fichier **commands.txt** dans lequel se trouvent tous les ordres de console et leurs brèves explications. Pour appeler la console, démarrez simplement le jeu et pressez la touche «^» (au-dessus de «**TAB**» et à gauche de «1»). Nous reviendrons plus tard sur cette console. Occupons-nous d'abord des options graphiques. Vous trouverez en cherchant bien un fichier **WWConfig.exe**. Vous pouvez le modifier en dehors du jeu. Mais la fonction automatique n'est pas recommandable ici. Vous devez plutôt activer la fonction **expert** et choisir une à une les options. Pour juger des conséquences de vos choix, il y a un petit truc : le compteur de frames. Si vous entrez dans la console **stats fps**, le compteur de frames s'affiche et vous indique combien d'images par seconde votre carte vidéo balance.

Avec un processeur de 1GHz, une GeForce2 Ti et 512 Mo de ram, C&C : Renegade est aisément jouable. Attention tout de même au problème de mémoire virtuelle, qui doit être gérée par Windows. Pour contrôler cela, allez dans **Paramètres > Panneau de Configuration > Système > Performances.** Avant chaque partie, vous devez fermer toutes les tâches de fond. Cela comprend celles qui apparaissent près de l'heure : le SmartCenter, les anti-virus et les messengers comme ICQ et AOL Messenger. De plus, vous devez utiliser régulièrement les programmes **ScanDisk** et **Defrag**. Ceux-ci se trouvent dans le Menu **Démarrer >Programmes > Accessoires > Outils Système**.

Pour les PC avec une GeForce2 MX et d'une fréquence entre 600 et 800 MHz, nous recommandons une résolution de jeu des pixels 800x600 en 32 bits.

Voici deux options qui permettent



Instantané La classique vue subjective produit toujours son petit effet.

d'enlever les ombres, ce qui soulage grandement la bête :
shadow_mode blob
shadow_mode projected

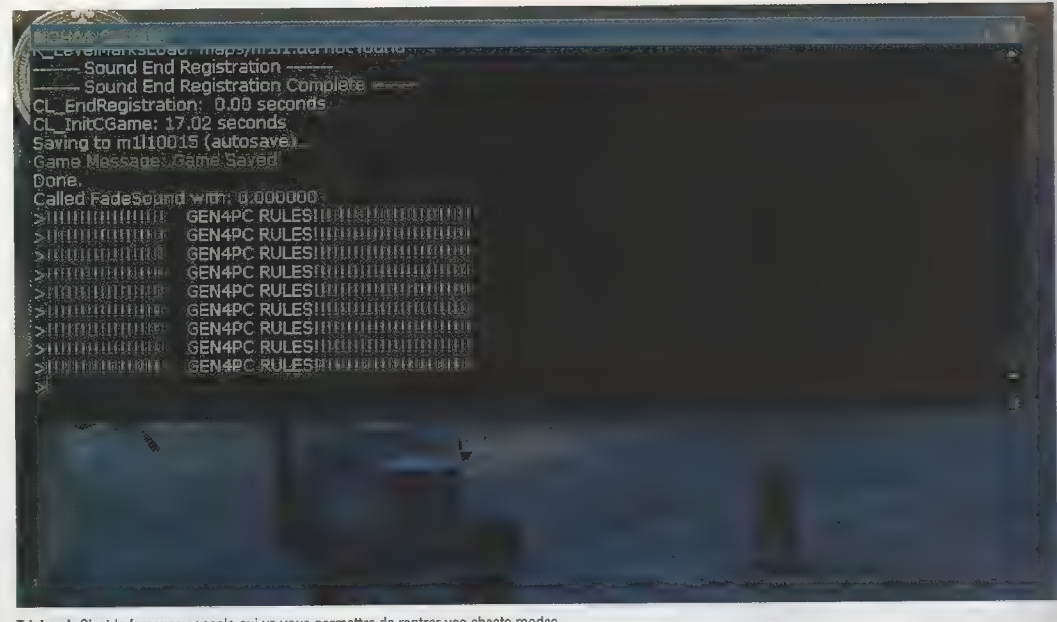
Et en voici deux autres qui allègent les textures :
texture_resolution1
texture_resolution7

Voyez les résultats en images (texture_resolution 6))
On comprend pourquoi ça tourne plus vite (texture_resolution7).

((shadow_mode projected))
Les ombres portées sont simplifiées.

Medal of Honor : Allied Assault

C'est le D-Day en Normandie, contrée où le brouillard est roi. Avec notre aide, vous allez maîtriser ce brouillard et tous les éléments qui vous apporteront la victoire. Du côté des alliés, vous devez incarner l'agent spécial Mike Powell, démarche rendue possible grâce au magnifique moteur graphique de Quake3. Ce moteur est exigeant. Cependant, il vous est possible grâce à certains petits trucs de baisser son niveau pour gagner en souplesse et donc en jouabilité. Ainsi, il est aisé d'adapter ses besoins à l'âge de votre matériel ou à l'amélioration de la qualité de la représentation.
Avant tout, sachez que vous pouvez commuter librement la console d'entrée dans laquelle plus tard vous donnerez les ordres au moteur 3D. Une fois que vous avez installé le jeu, allez dans **Menu Démarrer>Programmes>EA GAMES>Medal Of Honor Allied Assault**. Cela n'est valable que si vous avez pris le chemin d'installation par défaut bien sûr. Une fois arrivé là, cliquez avec le bouton droit sur l'élément Medal Of Honor Allied Assault.
Choisissez **Propriétés**. Cliquez sur **Raccourci.** Vous arrivez dans un menu contextuel dans lequel vous choisissez les options au lancement du jeu. Ainsi, dans le champ Cible, vous pouvez ajouter au texte : **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. Si il y a des guillemets, écrivez cela en dehors. Si vous utilisez le raccourci du bureau, même manip. Validez puis cliquez sur **OK** et le jeu démarrera désormais avec ces options (les cheats sont décrits à la fin de l'article).Vous optimiserez ensuite les réglages de la carte vidéo le mieux possible, pas à pas. Avec une GeForce3, un processeur à 1 GHz et 256 Mo de mémoire, vous pouvez afficher tous les détails en 32 bits de profondeur de couleur et jouer dans une résolution de 1280x1024 aisément. Avec une GeForce 2 Ti, nous vous recommandons une résolution de 1024X768 et avec une GeForce2 MX, une résolution de seulement 800X600. Vous ne devez pas choisir d'afficher un maximum de détails sans faire peiner excessivement le jeu, ce qui gâche très vite l'atmosphère.
Choisissez dans les options vidéo la compression de texture. Pour ne pas léser les possesseurs de vieilles cartes, le meilleur moyen est de vérifier le nombre de frames par secondes. Pour cela, vous avez besoin de la console d'entrée. Dans les options avancées, cliquez sur console. Pressez la touche «^»(au-dessus «**edTAB**», à gauche du «1»), entrez **fps 1** et confirmez avec la touche d'entrée. Maintenant, le compteur de frames vous indique combien d'images par seconde sont affichées.
Les grandes scènes du jeu requièrent beaucoup de puissance. Ici un Athlon 1,3GHz peut vite se retrouver ventre à terre. Pour l'honneur de Mike Powell, nous nous devons de reprendre nos réglages pour ces passages spéciaux. En outre, il y a encore beaucoup d'ordres de console utiles, comme par exemple **drawsprites 0** grâce auquel la représentation est limitée par le brouillard. Un inconvénient : les splendides explosions ne sont plus affichées.
Avec **cg_3rd_person 1**, vous changerez de vue : c'est la vue de dos à la **Tomb Raider** and co. Pour l'annuler, effectuez la commande **cg_3rd_person 0**.



Trichez ! C'est la fameuse console qui va vous permettre de rentrer vos cheats modes.

Les réglages pour les anciennes cartes vidéo

Le meilleur réglage

- Résolution maximum 800X600
- color Depth 16 bits
- texture detail medium
- texture Color Depth 16 bits
- filtre pour les textures bilinéaire

Les réglages pour les points chauds du jeu

Particulièrement pour Omaha Beach, le processeur principal doit effectuer un travail de titan. Voici quelques réglages qui le déchargeront quelque peu.

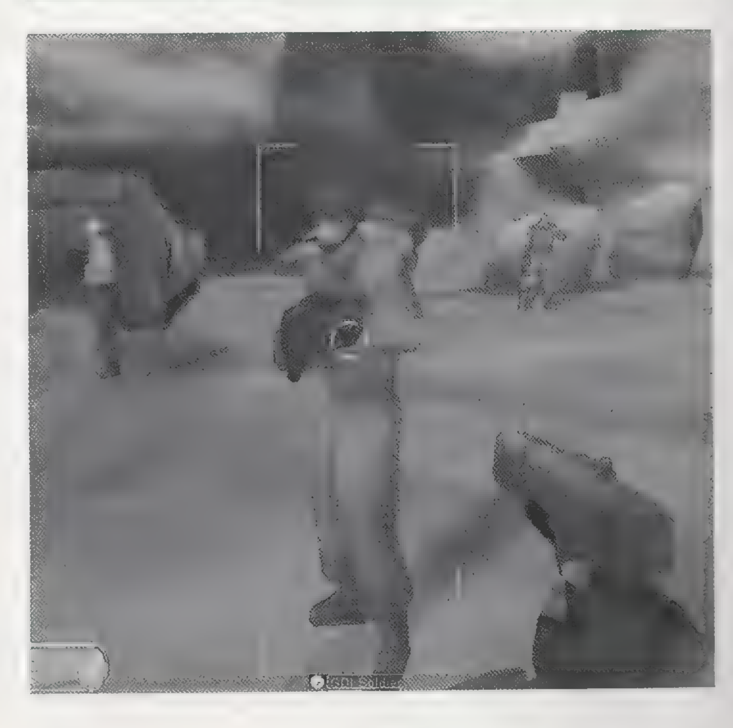
Le meilleur réglage pour les options avancées

- View model none
- Shadows none
- Terrain details medium
- Model details medium
- Curve détails lowest

Avec ces réglages, la qualité graphique en prend un coup mais vous pourrez jouer tranquillement jusqu'à la fin du niveau.

Les ordres de console les plus importants :
Avec ces commandes, vous manipulerez correctement MoH:AA. N'oubliez pas d'activer la console dans les options avancées. ■

R_drawsprites 1	pas de brouillard	par défaut standard
R_drawsprites 0	brouillard	plus de performance, jusqu'à 50%
R_showtris 1	affiche le grillage métallique	montre le treillis
R_showtris 0	masque le grillage métallique	mode standard
Cg_3rd_person 1	le changement de vue	vue de derrière
Cg_3rd_person 0	vue subjective	vue standard





Cibles prioritaires Détruisez les sites antiaériens pour permettre à l'aviation du Gdi de vous filer un bon coup de main.


Embuscade Avant de détruire le convoi du Nod, occupez-vous de la batterie antiaérienne, ainsi que des soldats ennemis dans les tours.


Position voyante Examinez toujours les bâtiments de loin avec votre fusil de sniper pour pouvoir éliminer aisément les ennemis, officiers en tête.

Command & Conquer : Renegade

Par Gary Laporte

Sous ses airs de doom-like simpliste, Command & Conquer : Renegade peut parfois se révéler relativement difficile pour un joueur débutant. Voici, en texte et en image, comment remettre l'odieux Nod en place sur les cinq premières missions du jeu.

Voici tout d'abord quelques conseils généraux :

- cherchez dans tous les bâtiments du Nod le terminal principal et détruisez-le ;
- abattez les officiers ennemis pour mettre fin aux renforts ;
- empêchez l'ennemi de se ravitailler en Tibérium ;
- repérez les endroits où l'ennemi et l'équipement réapparaissent ;
- utilisez des armes à effet de zone, de préférence le lance-flammes, pour tuer simultanément plusieurs adversaires ;
- ratissez de fond en comble tous les bâtiments rencontrés pour collecter toutes les armes, munitions et cartes de sécurité.
- essayez au maximum de détruire tous les bâtiments du Nod pour obtenir des points de bonus.



Point faible En détruisant le terminal avec des charges explosives, vous vous assurez que le bâtiment n'est plus utilisable par l'ennemi.

Mission 1

L'embuscade dans le canyon

Les fantassins du Nod apparaissent toujours à tour de rôle au-dessus des rochers sud, sud-est et est. Faites attention aux ennemis armés de lance-flammes qui descendent des hélicoptères, car ils sont les plus dangereux.

La balade en char

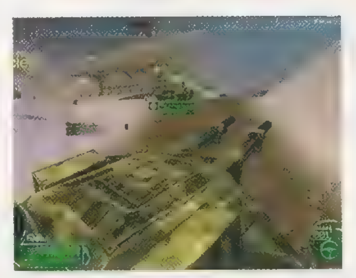
Une fois dans le tank, dirigez-vous vers la base du Nod. Faites bien attention à rester hors de portée de l'obélisque. Concentrez-vous principalement sur les deux sites antiaériens à la gauche et à la droite de la base.

Mission 2

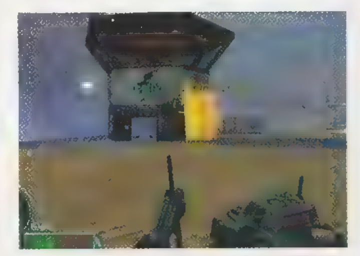
Le barrage de tanks

Après votre rencontre avec l'officier, vous allez tomber sur une colonne de blindés derrière un affleurement rocheux. Retournez vite à couvert


La prise du pont Servez-vous de la distance entre vos cibles et vous pour les éliminer une à une en toute tranquillité.



Chemin malin Plutôt que de passer devant la façade de la maison, faites-en le tour. Vous pourrez ainsi éliminer facilement un officier et un tank.



Toujours ça de pris Bien qu'ils ne soient pas indispensables, les objectifs secondaires vous permettent d'avoir beaucoup de points supplémentaires dans le décompte final de la mission.

et laissez les jets du Gdi s'occuper de cette menace.

Éliminer la défense côtière
Montez dans le mirador pour voir la position de l'officier du Nod et utilisez le fusil de sniper pour abattre les soldats ennemis à l'Ouest. Une fois sur la côte, surveillez bien les rochers et les bâtiments : quelques ennemis s'y cachent.

Les trois tours
Utilisez le blindé pour avancer dans le tunnel et écraser les fantassins, puis détruisez le char moyen ennemi. Occupez-vous alors des trois tourelles postées sur les collines.

La cascade
Si vous avez envie d'avoir affaire aux monstres que peut engendrer le Tibérium, passez par le petit tunnel masqué par la cascade. Ne les laissez pas s'approcher de vous, car ils ne peuvent vous infliger de dommages qu'à courte portée. Vous pourrez récupérer pas mal de bonus en empruntant ce chemin. Ensuite, éliminez d'abord l'officier dans la tour avant de vous occuper du reste des troupes.



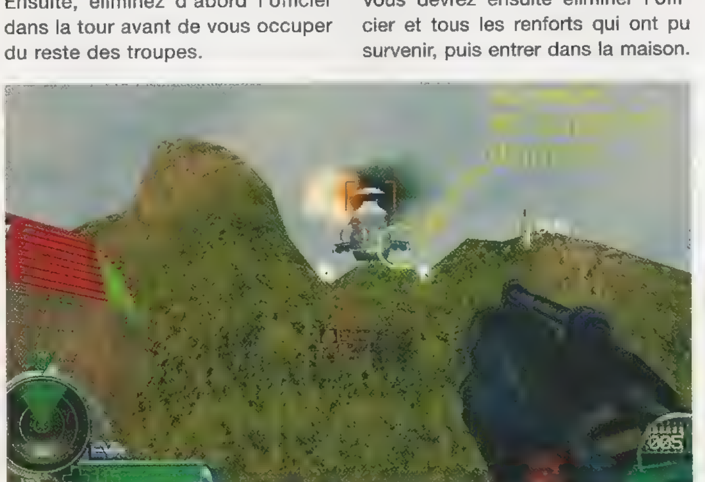
La libération d'otages à l'église
Prenez le chemin de l'église et nettoyez les bâtiments en faisant bien attention de ne blesser aucun civil. Fouillez le clocher et méfiez-vous une fois encore des lance-flammes, car ce sont eux qui sont les plus susceptibles de tuer des innocents, notamment parce qu'ils explosent en mourant. Donc, avant de les tuer, assurez-vous qu'ils ne sont pas proches d'un civil.

La main du Nod
Éliminez d'abord les soldats du Nod en avançant lentement, puis détruisez la batterie antiaérienne avec du C4 et entrez dans la main du Nod pour sauver les civils au sous-sol. Détruisez le terminal pour mettre hors fonction la main du Nod. À l'arrière du bâtiment, anéantissez la buggy à l'aide de la mitrailleuse lourde ou de charges de C4 bien placées. Entrez ensuite dans le centre de communication du Nod et détruisez le terminal au sous-sol. Vous pourrez alors délivrer les prisonniers retenus dans le centre de détention.

Mission 3

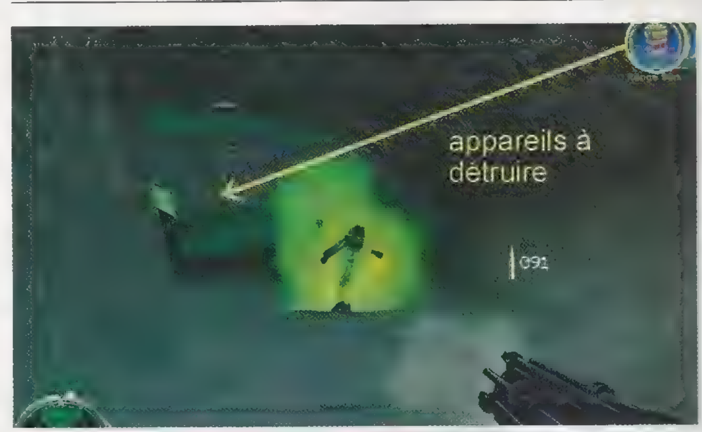
Éliminez l'officier et les hélicoptères
Montez dans la jeep et foncez jusqu'à la tour sans trop vous préoccuper des soldats environnants (ils continueront à apparaître tant que vous n'aurez pas tué l'officier). Quittez le véhicule, montez dans la tour et abattez-le. Posez ensuite une charge de C4 sur l'hélipad.
Nettoyer les deux maisons
Prenez la nouvelle jeep et traversez le pont en écrasant ou en abattant l'infanterie ennemie. Aidez ensuite le tank du Gdi à détruire le tank moyen. Vous devrez entrer dans les deux maisons une fois qu'il n'y a plus d'ennemis aux alentours pour accomplir cet objectif.

Destruction du convoi
Vous allez maintenant pouvoir piloter un tank Mammouth. Avancez lentement le long des collines pour pouvoir tirer sur les tanks ennemis tout en restant au maximum à couvert. Vous devrez ensuite éliminer l'officier et tous les renforts qui ont pu survenir, puis entrer dans la maison.





Passeport Avec cette carte de sécurité verte, vous serez en mesure de mettre hors service la main du Nod avant de vous enfuir en sautant dans l'avion cargo.



Arme biologique Bien que mortels à courte portée, ces soldats qui vous aspergent de Tibérium sont inoffensifs à longue et moyenne distance.

Traversez le tunnel suivant, puis attirez le tank léger vers vous pour éviter d'être pris à parti par les soldats armés de lance-roquettes placés dans les tours au loin. Sortez du véhicule et éliminez-les avec le fusil de sniper. N'oubliez pas que le tank Mammouth peut se régénérer s'il n'est pas attaqué pendant un certain temps. S'il est très endommagé, attendez un peu avant de reprendre votre route. Une fois les tanks ennemis détruits, dépêchez-vous de rejoindre les tours au loin pour pouvoir supprimer l'officier du Nod qui passe son temps à appeler du renfort.

> Certains ennemis sont plus ou moins sensibles aux flammes ou aux émanations de Tibérium.

La station de ski
Après le tunnel, faites le tour du bâtiment par la gauche pour surprendre et éliminer sans problème un officier et un tank léger. Pour le tank léger suivant, utilisez le décor pour vous protéger au maximum de ses tirs tout en le mettant en pièces, et laissez votre véhicule se régénérer si besoin est. Descendez ensuite du véhicule pour nettoyer la tour toute proche avant de détruire la batterie antiaérienne.

Combat sur le pont
Quand vous arriverez au niveau du pont, détruisez le tank léger, puis quittez votre char et abattez au fusil de sniper les soldats au loin, surtout ceux armés de lance-roquettes. Détruisez ensuite les batteries antiaériennes et tout transport de troupe volant du Nod qui tenterait de s'approcher du pont.

Guerre chimique
Au pont suivant, prenez la porte à la gauche du pont, bien avant l'obélisque, pour couper le courant. Continuez alors pour atteindre la centrale électrique alimentant l'obélisque.
Un objectif secondaire sera de détruire trois machines de production de Tibérium qui sont gardées par des combattants chimiques. Puisqu'ils ne sont dangereux qu'à courte portée, le fusil de sniper fera des merveilles contre eux.

Dans la main du Nod
Vous devrez ensuite détruire de l'intérieur une main du Nod, et aurez pour cela besoin d'une carte de sécurité verte. Vous la trouverez près de la porte qui donne sur le terrain d'aviation, sur la droite du bâtiment. Vous pourriez sauter du toit pour monter directement dans l'avion, mais il vaut mieux détruire la main du Nod et sortir par la porte de devant pour marquer de nombreux points supplémentaires en remplissant des objectifs secondaires. ■

Capitalism 2

Pour activer les cheats, maintenez la touche « **Shift** » et appuyez sur « **6 7 8 9** » pendant la partie. Un message confirmera que le mode « cheat » est en fonction. Maintenez la touche « **Alt** » et appuyez sur « **C** » pour gagner 10 millions de crédits supplémentaires.

Civilization III

Voir toute la carte : lorsque vous sauvegardez une partie, appelez-la **multi**, pour révéler toute la carte.

Or supplémentaire : commencez une nouvelle partie et entrez en tant que nom de joueur **Leemur**.

Sim Golf

Pendant la partie, appuyez sur la touche « **Ctrl** » et la touche « **S** », puis relâchez les touches et entrez bombsheep.

Vous pouvez aussi maintenir la touche « **Shift** » et la touche « **=** » pour obtenir beaucoup d'argent.

Comanche 4

Entrez les codes suivants à la place du nom du pilote :
WolfBlitz : choix du niveau
SupraHeli : mode dieu
NoLosers : pas d'ennemis
it's to small : ennemis plus petits

Serious Sam 2 : Second Contact

Pendant la partie, appuyez sur la touche « _ » pour afficher la fenêtre de la console. Entrez l'un des codes suivants, puis appuyez sur la touche « **Entrée** » pour activer le cheat correspondant :
please god : mode dieu
please giveall : toutes les armes et les munitions
killall : tuer tous les ennemis dans le niveau
please open : ouvrir toutes les portes
please invisible : invisibilité
please refresh : énergie au maximum
please ghost : mode passe-muraille
please tellall : voir tous les messages

Star Wars : Starfighter

Entrez l'un des codes suivants dans le menu des options pour obtenir le résultat correspondant :
Overseer : tous les cheats activés
heroes : images des vaisseaux et des héros
planets : images de préproduction
ships : images des vaisseaux ennemis
lateam : voir l'équipe de programmation
credits : voir les crédits
bluensf : vaisseau secret pour les missions-bonus
jarjar : mode Jar-Jar (directions inversées)
minime : invincibilité
director : mode Director's cut
nohud : bonus supplémentaires
ltdjgd : message des programmeurs

Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor

Créez un fichier appelé **cheats.txt** dans le dossier **/data** du jeu. Le *frame rate* apparaîtra alors pendant le jeu. Utilisez la touche « + » du clavier numérique pour obtenir de l'expérience et la touche « **Backspace** » pour éliminer les ennemis de la bataille en cours.

AIDES DE JEU :

- Une stratégie de base qui fonctionne durant tout le jeu est d'occuper les ennemis avec votre première ligne de brutes en corps à corps, tandis que les magiciens font pleuvoir les sorts sur vos ennemis. Une légère variante dans des niveaux plus avancés peut être de lancer un sort à effet de zone avant que vos guerriers soient engagés au corps à corps, puis de revenir à la technique habituelle.
- Quand vous entrez dans une salle, restez sur le seuil pour que le premier round ennemi d'embuscade ne vous soit pas trop défavorable. Vous pouvez aussi placer dans l'encadrement de la porte votre meilleur combattant au corps à corps, ce qui empêchera les ennemis de sortir de la pièce et les forcera à combattre par petits groupes, tandis qu'un magicien lance un sort à effet de zone dans la pièce.
- Si vous tombez sur un coffre ouvert, ouvrez-le et refermez-le. Vous pourrez parfois y trouver un objet.
- Reposez-vous régulièrement dans les salles sûres. Le temps n'a pas d'importance dans la partie, profitez-en pour laisser vos personnages reprendre des forces.

Stronghold

Appuyez plusieurs fois sur les boutons suivants :
Alt + C : changer de personnages
Alt + S : changer le temps
Alt + Z : vaincre un ennemi sélectionné
Alt + Y : vaincre tous les ennemis à l'écran
Alt + G : détruire la forteresse ennemie

AIDES DE JEU :

- Il est très important d'avoir toujours un bon stock de nourriture, alors n'hésitez pas à avoir de nombreuses fermes. Si possible, variez la nourriture pour améliorer encore un peu votre popularité.
- Les arbalétriers sont l'une des unités les plus efficaces du jeu, puisqu'ils ne coûtent pas très chers à entraîner et peuvent décimer des rangs de chevaliers ou de hallebardiers sans problème. Placez-les dans les tours ou sur des collines.
- L'huile bouillante est extrêmement efficace : vous pouvez stopper des unités entières à l'aide d'un seul chaudron.
- Votre seigneur n'est pas si efficace que cela au combat. Évitez donc de l'envoyer seul combattre une foule d'ennemis s'il n'est pas bien protégé par au moins quelques unités.

Rally Trophy

Entrez comme nom de joueur « KALJAKOPPA ». Vous aurez alors accès au mode « Expert », ainsi qu'à toutes les voitures et à tous les circuits.

Tropico : Paradise Island

Maintenez la touche « **Ctrl** » pendant que vous entrez les codes suivants :
pesos : vous gagnez immédiatement 20 000 dollars
contento : augmenter la satisfaction de 10
rapido : construire plus rapidement des bâtiments

Return to Castle Wolfenstein Zones secrètes

ÉPISODE 1, NIVEAU 1

- En bas de la première tour, de l'autre côté de la porte se trouve un panneau en bois où il y a écrit « munitions ». Détruisez-le pour avoir des munitions.
- À l'endroit où vous trouvez les jumelles (dans la tour), tirez sur le tableau du mur pour trouver de l'or.
- La cour vous donne accès à une caserne nazie. Regardez bien entre deux lits : vous verrez des briques descellées.
- Quand vous tuez un officier et que des nazis vous attaquent à partir de l'étage en dessous, laissez-vous tomber et trouvez le mur sans porte, mais avec un passage apparemment comblé.
- Dans l'autre pièce avec une cheminée, trouvez le chandelier avec des bougies éteintes. Utilisez-le et vous verrez le mur à votre gauche s'ouvrir.
- Un peu plus loin, vous allez tomber sur une grande pièce avec de nombreux nazis et une carte. Tirez sur le portrait d'Hitler pour trouver de l'or.
- Vous arriverez ensuite dans un hall en forme de « U » avec des alcôves. Actionnez le mécanisme de gauche pour ouvrir un passage dans l'alcôve de droite.

ÉPISODE 1, NIVEAU 2

- Au début, allez dans la salle à votre droite et nettoyez-la, puis touchez au tableau pour révéler un interrupteur faisant coulisser un panneau au-dessus de la cheminée (détruisez le drapeau pour le voir). Placez la chaise tout près de la cheminée pour pouvoir atteindre l'or.
- Après avoir tué les deux gardes dans la cave à vin, allez entre les deux tonneaux les plus proches de la porte et poussez la pierre qui sort légèrement du mur. Ceci fera pivoter un râtelier à l'autre bout de la pièce.
- Au niveau du sous-sol, après avoir tué un groupe d'ennemis, allez dans la pièce la plus large et détruisez le panneau pour trouver de l'or.
- Au bout du couloir qui était rempli de nazis, ouvrez la porte avec la lumière rouge. Détruisez le tonneau sur la gauche pour faire une brèche dans le mur.

ÉPISODE 1, NIVEAU 3

Quand vous arrivez dans une grande cour à ciel ouvert, essayez de trouver un balcon tout près d'un petit escalier. Servez-vous des piliers et de la barrière le long du mur pour atteindre ce balcon.

ÉPISODE 2, NIVEAU 1

Quand vous vous trouverez dans une boutique, il y a un escalier qui mène au sous-sol, avec des meubles contenant des livres dans un coin de la pièce. L'un de ces livres fait apparaître un passage au sous-sol.

ÉPISODE 2, NIVEAU 2

Après vous être laissé tomber, cette zone secrète se trouve sur la passerelle, à la gauche du passage en « T ».
Mais le mécanisme ouvrant le passage est dans la crypte près du début du niveau. Vous devrez donc aller très vite pour pouvoir entrer ! Vous verrez des symboles. Notez bien leur ordre car ils vous serviront dans le niveau suivant.

ÉPISODE 2, NIVEAU 3

- Dans un des couloirs se trouve un interrupteur à actionner pour progresser dans le jeu. À l'autre bout, se trouve une croix. Détruisez-la pour vous laisser tomber dans le trou qu'elle aura créé.
- Vous allez devoir déjouer trois pièges pour progresser dans le niveau. Faites-les dans l'ordre, selon les symboles que vous aviez vus. Plus haut, deux zombies sortiront d'une arche. Passez par là pour trouver un trésor.

ÉPISODE 2, NIVEAU 4

Dans la partie centrale de l'église, le passage secret se trouve à l'étage, à la droite de l'autel. Placez-vous sur le passage du centre, puis sautez vers la droite pour ouvrir la porte.

ÉPISODE 3, NIVEAU 1

Dans les derniers baraquements, il y a un bâtiment assez grand dans lequel vous ne pouvez apparemment pas entrer. Utilisez des caisses pour monter sur le toit d'un immeuble proche, puis passez par le câble reliant les deux bâtiments. Détruisez les réservoirs une fois à l'intérieur.

ÉPISODE 3, NIVEAU 2

Après que le pont s'est effondré, vous trouverez un panneau coulissant derrière un tableau. Ce panneau peut être ouvert par l'interrupteur placé sous la table à votre droite. Utilisez le fusil Snooper pour voir l'interrupteur.

ÉPISODE 3, NIVEAU 3

Dans l'une des grandes salles, cherchez au sol une grille. Passez par le conduit maintenant accessible pour récupérer de la vie, des munitions et des armes.

ÉPISODE 4, NIVEAU 1

Avant de quitter le niveau par les égouts, montez sur la poutrelle effondrée qui vous est accessible. Sautez ensuite sur ce qui reste de l'étage pour trouver des munitions.

ÉPISODE 4, NIVEAU 3

- Montez sur l'immeuble près du train grâce à une échelle. Une fois sur le toit, laissez-vous tomber sur le train et entrez dans l'un des wagons par le haut.
- Dans l'entrepôt, utilisez la plateforme en mouvement pour trouver la zone secrète. Il faut que vous sautiez à partir du garde-fou.

ÉPISODE 4, NIVEAU 4

- Faites sauter les réservoirs de gaz près du début pour atteindre une pièce inaccessible auparavant.
- Dans l'une des cellules se trouve un « tronc ». Tuez-le, puis faites sauter le mur du fond pour trouver une autre zone secrète.
- Quand vous arrivez dans la pièce avec une sorte de puits placé en son centre, détruisez la grille derrière les tuyaux sous l'eau. Progressez alors dans ces passages, qui vous permettront de découvrir deux zones secrètes. Faites tourner la valve pour atteindre la seconde zone.

ÉPISODE 5, NIVEAU 1

Quand vous atteignez la première zone avec des grillages après le sous-marin, vous verrez une tour radio près d'un bâtiment. Passez par le conduit à l'arrière de cette baraque pour trouver la zone secrète.

ÉPISODE 5, NIVEAU 2

Quand vous verrez un petit passage en métal au-dessus de l'eau, plongez.
Vous devrez souvent respirer par les trous d'air que vous pourrez rencontrer, tout en suivant les portes en acier pour arriver à la zone secrète.

ÉPISODE 6, NIVEAU 1

Quand vous verrez un ascenseur près d'une paroi inclinée, mettez-le en route mais ne montez pas dessus.
Détruisez la grille qu'il masquait pour découvrir un conduit.

ÉPISODE 6, NIVEAU 2

- Dans la pièce où se trouve la femme en sous-vêtements, détruisez le coffre au pied du lit pour récupérer l'or.
- Dans un couloir en forme de L, vous verrez une petite porte verrouillée. Tirez sur le verrou pour pouvoir entrer.
- Juste après cette pièce, vous verrez un sniper dans une salle en hauteur. Vous pouvez vous servir du tuyau d'écoulement à la droite de la fenêtre pour y accéder.
- Quand vous ouvrez la porte d'une maison et que vous voyez un nazi assis à son bureau, tuez-le et tirez sur le tableau derrière lui pour trouver un interrupteur qui ouvrira le mur d'en face.
- Dans la cave à vin, actionnez le robinet d'une des barriques, ce qui ouvrira le mur sur votre gauche.

ÉPISODE 6, NIVEAU 3

- Dans la première pièce bleue, tirez sur le portrait d'Hitler au-dessus de la cheminée, puis tirez à nouveau sur le mécanisme pour ouvrir un passage en dessous des escaliers principaux de la salle suivante.
- Cherchez la seule cheminée avec des ustensiles à sa droite. Ceux-ci ouvrent un passage secret.

ÉPISODE 6, NIVEAU 4

Quand vous quittez la cour du château, allez à gauche et suivez le passage. Vous verrez un bâtiment détruit près d'un cimetière. Le sol de ce bâtiment est destructible.

ÉPISODE 7, NIVEAU 1

- Quand vous arrivez au pont en acier, montez sur le côté droit et, une fois en haut, utilisez le Snooper pour voir une petite plate-forme sur laquelle vous pouvez sauter.
- Détruisez le tonneau près du mur dans les ruines avant de vous laisser tomber par l'ouverture au sol.

ÉPISODE 7, NIVEAU 2

- Sous un escalier, vous verrez un squelette derrière des barreaux. Détruisez-les pour avoir accès aux bonus.
- Quand vous arrivez sur un passage en planches avec un trou (près du point de départ de l'Axe en multijoueurs), passez sur la petite barre inclinée sur la gauche du mur et accroupissez-vous pour vous laisser tomber dans une zone secrète.

Civiliza
À la conquête...

Proposer une aide de jeu pour Civilization est une entreprise risquée... Vu la profondeur du jeu, comment couvrir toutes les situations et difficultés que le joueur peut rencontrer ? Les conseils suivant devraient vous permettre de débuter sans être trop désorienté par la complexité de ce jeu fascinant...

Les conseils qui vont suivre ont pour but de vous permettre de maîtriser plus rapidement les divers aspects de Civilization III. Notez que le choix du monde de jeu est crucial pour cela.

Réglages de la partie

Laissez les réglages par défaut, car ils vous permettent de jouer sur un continent ou un archipel avec la même facilité. Si vous jouez avec peu de montagnes, choisissez comme âge du monde cinq milliards d'années. Des modifications drastiques du climat et de la température représenteront plus tard de nouveaux défis. Jouez tout d'abord au niveau de difficulté proposé. Après quelques parties, vous pourrez passer au niveau supérieur, mais attention : les niveaux de difficulté portent très bien leurs noms ! En tant que roi, empereur, ou, encore pire, divinité, il devient difficile de garder le contrôle de vos villes –



Force d'intervention rapide Le déplacement de deux cases des cavaliers a de nombreuses utilités : espionnage, exploration, retraite rapide, etc.



Combats sans violence En installant une ville aussi près d'une cité rivale, vous pouvez espérer l'englober en étendant votre influence culturelle, et ainsi conquérir cette ville sans violence.

tion III : du Monde !

Par Gary Laporte

sans parler de vos voisins expansionnistes ou militaristes !

Les peuples

Chaque peuple bénéficie d'avantages qu'il serait suicidaire de ne pas prendre en compte, car ils influent sur la tactique à adopter. Choisissez donc un peuple avec une tactique qui corresponde à celle que vous voulez appliquer, car elle peut vous faire gagner ou perdre la partie, d'autant plus que chaque peuple possède une capacité spéciale. Chacune correspond à une tactique de jeu : ainsi, qui veut éviter les bagarres inutiles et plutôt utiliser la culture choisira « religieux » plutôt que « militariste ».

Les peuples commerciaux et industrieux sont avantagés et, chance, le peuple français possède ses deux attributs ! Grâce au commerce, ils produisent plus d'argent. Et, comme tout objectif peut être atteint à l'aide de l'argent dans ce jeu, ce bonus est particulièrement bon !

N'oubliez pas que les petites merveilles peuvent être construites par plusieurs civilisations.

Quant aux peuples industrieux, ils ont l'immense avantage de posséder des ouvriers plus rapides et de pouvoir créer des villes plus grandes. Ces deux bonus sont donc particulièrement utiles, et fonctionnent pour chaque nouvelle ville créée.

Un peuple expansionniste est parfait pour les débutants, puisque le scout peut explorer les environs rapidement. Ainsi, il devient très simple d'exploiter les ressources rapidement et de localiser les ennemis. La création de village est aussi plus rapide que pour d'autres peuples.

Début de partie

Les premiers tours en début de partie sont souvent cruciaux, et notamment la position de départ. Il ne sert à rien de chercher pendant une éternité un bon emplacement avec votre colon. Au pire, recommencez la partie si la position qui vous a été assignée au premier tour est en plein désert ou toundra. Votre première ville devrait idéalement disposer d'une ou plusieurs ressources et être située sur un territoire vert (ni une jungle, ni un désert, et ni une toundra). Notez que si vous construisez votre ville sur une colline, vos unités bénéficieront d'un bonus de défense. La première unité à créer est un guerrier qui pourra explorer les alentours, tandis que l'ouvrier développe immédiatement l'infrastructure autour de la première ville. Des routes améliorent la mobilité et le commerce, tandis que l'irrigation augmente la >>>

Sus aux barbares En utilisant quelques unités guerrières pour explorer la carte, vous pourrez démanteler des villages barbares et récupérer leur or, ainsi que de l'expérience en les combattant.

Ne pas rater le départ Votre installation au tout début de la partie risque d'être déterminante. Installez-vous donc dès le premier tour, puis envoyez un guerrier à la découverte des ressources proches.

>>> production de nourriture, ainsi qu'une meilleure croissance.

Guerre ou paix?

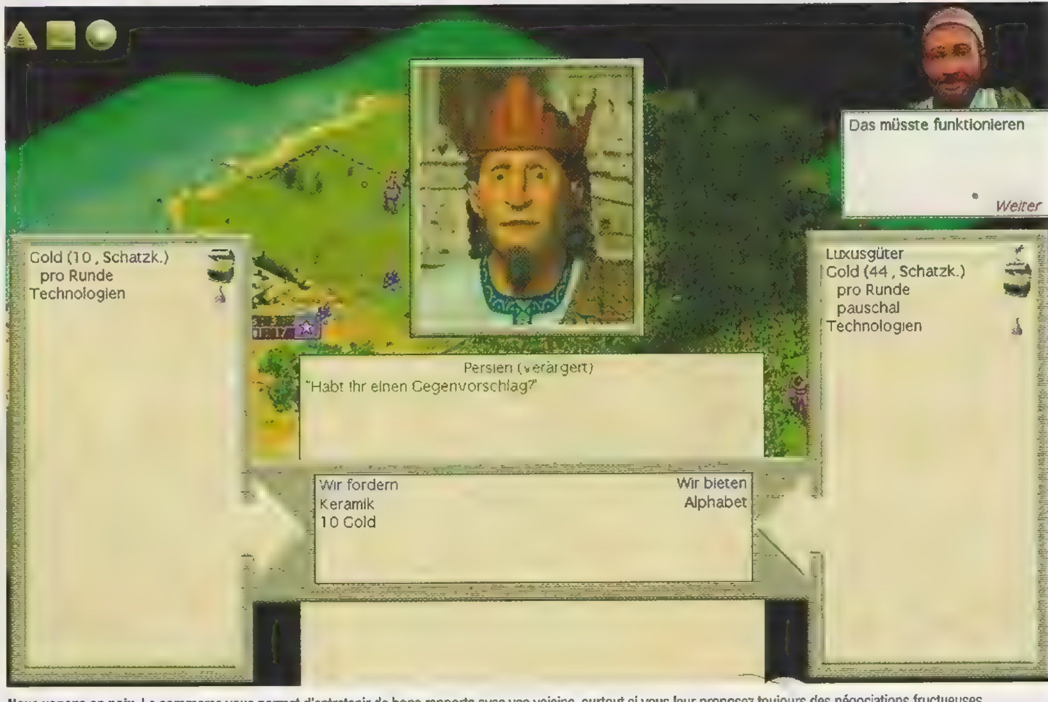
Commencez par construire quelques guerriers et lancez la production de lanciers, qui peuvent occuper et procurer une meilleure défense à la ville contre les hordes barbares. Pensez aussi au fait que les colons et les guerriers réduisent la population de la ville. Assurez-vous avant tout que la ville s'agrandisse et prospère. Pendant ce temps, les premiers guerriers cherchent aux alentours un nouveau site pour la construction de votre seconde ville, qui doit être lancée le plus vite possible. L'amélioration des terrains autour des villes est elle aussi importante. Les collines devraient être arrosées pour une meilleure production. Pensez aussi à conserver des forêts autour de la ville. Veillez à ce que vos villes soient reliées le plus tôt possible par des routes, facilitant l'échange de produit et le transport rapide des troupes. Il est très important de contrôler un maximum de ressources, car des biens de luxe vous assurent des habitants heureux et peuvent être vendus ou échangés en cours de partie. Des ressources tels que le fer, les chevaux ou le salpêtre permettent la construction d'unités militaires importantes.

La phase d'expansion

Une fois que vous avez établi vos premières villes, la phase suivante est celle dite d'expansion. Vous devez élargir aussi vite que possible votre empire, sous peine d'être bloqué par les autres peuples commençant sur le même continent (les seuls dont vous ayez à vous soucier pour l'instant). Les évincer plus tard au cours de la partie sera beaucoup plus facile si vous vous développez paisiblement sur le continent. N'hésitez donc pas à être agressif en début de partie, de manière à pouvoir prospérer sans rival sur le continent de départ et vivre paisiblement avec les nations d'autres continents.

Succès militaire précoce

Surveillez dès les premiers tours vos adversaires pour vous emparer dès le début des unités de base adverse. Ainsi, vous faites d'une pierre deux coups : vous privez l'adversaire de ses unités tout en augmentant les vôtres. Ne portez pas le coup de grâce immédiatement à votre adver-



Nous venons en paix Le commerce vous permet d'entretenir de bons rapports avec vos voisins, surtout si vous leur proposez toujours des négociations fructueuses.

saire : il suffit de le surveiller tout en l'empêchant de s'agrandir. Si vous continuez à conquérir ses colons tout en poursuivant votre production, votre adversaire sera bientôt trop faible pour représenter une menace. Ainsi, les adversaires affaiblis peuvent être totalement exclus des pourparlers jusqu'à la fin.

Développement urbain

Le développement de vos villes est l'une des tâches à laquelle vous devez consacrer le plus de temps. C'est la seule manière pour que votre population augmente et que votre civilisation progresse. Une fois certains bâtiments communs construits, observez dans le cas de chaque ville quelles sont les tâches à assigner et les demandes à satisfaire. Pour être productifs, les habitants d'une ville doivent être heureux et bien approvisionnés. Une fois que vous avez construit les bâtiments essentiels, vous devriez toujours veiller à satisfaire les besoins précis des habitants de la ville. Avec le bâtiment approprié, vous pouvez facilement supprimer certains inconvénients de vos agglomérations. Par exemple, pour mettre fin à une corruption élevée, construisez tout simplement un poste de police ou un palais de justice. Si vos habitants sont tout le temps de mauvaise humeur, bâtissez un temple ou un Colisée pour résoudre ce problème. De même, vous pouvez vous assurer avec certains bâtiments que la productivité augmente. Établissez des installations commerciales – des ports, des marchés et des banques – pour que l'agglomération produise plus d'argent. Des installations comme des bibliothèques et des universités augmentent la valeur de recherche d'une ville. Ne construisez pas au hasard ces bâtiments, mais combinez-les dans une ville, pour atteindre un niveau de recherche maximal. De même, ne construisez pas des murs et des casernes dans toutes les villes, mais seulement dans les villes-frontières.

Les catapultes, bombardes et autres pièces d'artillerie peuvent être capturées et retournées contre leur ancien propriétaire.

Les merveilles

Elles ne devraient être construites que dans les villes les plus productives. En effet, il ne sert à rien de les bâtir durant des centaines de tours si c'est pour être coiffé au poteau par un autre peuple au dernier moment ! Elles vous permettront ainsi d'étendre votre influence culturelle, une donnée cruciale de la victoire. Assurez-vous aussi que la ville soit complètement à l'abri de toute attaque. Perdre une grande merveille aura donc en général des conséquences désastreuses ! Notez aussi qu'une merveille ne peut être détruite que si la cité dans laquelle elle se trouve est rasée. L'une des conditions possible de victoire est de construire une cité rassemblant 20 000 points de civilisation. Mais vous perdez alors le bénéfice de créer vos merveilles dans plusieurs cités différentes, sans être sûr de la victoire finale.

Les bâtiments indispensables à votre première ville

En premier lieu, assurez-vous qu'elle est correctement approvisionnée en nourriture, au besoin en construisant un grenier.

Caserne : une caserne est utile pour augmenter le niveau des guerriers. Si, par souci d'économie, une seule de vos villes a une caserne, alors c'est d'elle que devront provenir vos unités combattantes.

Aqueduc et hôpital : si une ville ne se trouve pas directement près d'une rivière, elle ne peut pas s'agrandir sans un aqueduc au-delà d'une valeur de 6. Le niveau suivant – 12 – correspond à l'hôpital. Faites donc attention à ce que chaque ville ne dépasse pas une valeur de 12.

Palais : il n'y a toujours qu'un palais. Si vous le construisez dans une ville autre que la capitale, celle-ci devient la nouvelle capitale. Pour baisser la corruption dans les villes lointaines, vous pouvez construire une cité interdite. L'idéal est de la construire sur le deuxième continent, car c'est la seule manière de juguler la corruption dans les villes lointaines.

CONSEILS ÉLÉMENTAIRES POUR LES DÉBUTANTS

- **prenez votre temps. Mettez le jeu en pause et faites le tour de votre territoire au début et à la fin du tour ;**
- **au début, lisez toujours toutes les notes dans la Civilopedia ;**
- **activez l'option « Toujours attendre à la fin du tour » ;**
- **ne construisez pas toujours ce que l'on vous propose et regardez plutôt ce dont la ville a vraiment besoin ;**
- **sauvegardez toujours avant de prendre une décision importante, comme celle de lancer une attaque ;**
- **n'oubliez pas de surveiller les villes isolées ;**
- **protégez les colons et les ouvriers avec des unités de combat ;**
- **utilisez les collines pour agrandir votre champ de vision ;**
- **le fait de dévoiler la carte protège avant tout des attaques surprises.**



État d'urgence Les émeutes ne sont malheureusement pas rares… Le meilleur moyen d'y mettre fin est de placer l'une de vos unités en garnison dans la ville.

Les technologies importantes

Tout comme pour la production, ne suivez pas toujours les conseils de l'expert. Dans chaque époque, il y a certaines découvertes, notamment militaires, qu'il va vous falloir obtenir en priorité. Au final, vous aurez de toute façon accès à toutes les découvertes, mais la victoire ou la défaite peut dépendre de l'ordre dans laquelle elles seront faites.

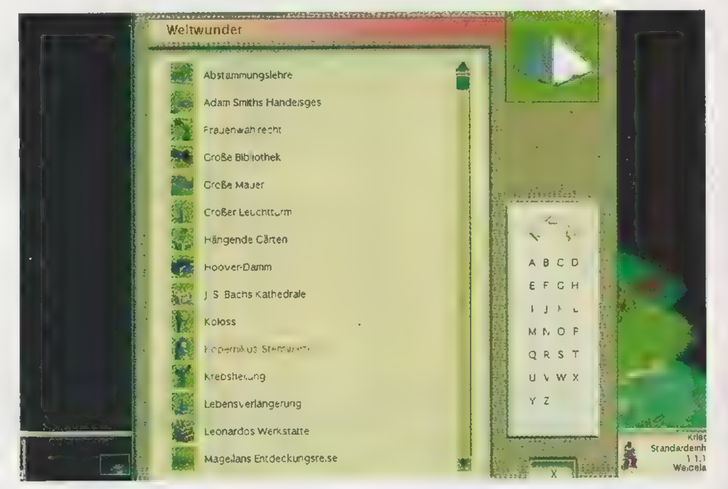
Antiquité : les principales connaissances nécessaires dans cette époque sont le traitement du bronze (pour obtenir des lanciers) mais surtout celles qui vous permettent d'aller vers une nouvelle forme de gouvernement, comme la monarchie. Si vous êtes seul sur le continent et qu'il n'y a aucun risque de guerre, tentez alors de développer une république. Si vous avez besoin de solutions militaires, disposez au plus vite du travail du fer pour prendre l'avantage sur les autres civilisations.

Moyen Âge : vous devrez ici maîtriser au plus vite trois domaines : l'économie, la navigationet les avancées militaires. En effet, si un débat houleux mène à la guerre, elle tournera rapidement en votre faveur si vous avez à votre disposition de la poudre et des chevaliers. Si vous êtes seul sur votre continent, la navigation et l'astronomie devraient alors devenir les deux domaines dans lesquels vous vous investirez le plus. Dans tous les cas, développez vite l'organisation bancaire pour augmenter l'efficacité des villes.

N'oubliez pas les leaders lorsque vous construisez une merveille, car ils peuvent accélérer la construction.

Les armées

Chaque civilisation a besoin d'unités militaires, ne serait-ce que pour protéger les villes, les colons et les ouvriers des attaques des barbares



Indispensable Consultez souvent la civilopédie, car elle contient la solution à bien des problèmes. Jetez aussi un œil dessus avant de construire une merveille.



ou d'autres peuples. En défense, occupez chaque ville avec la quantité maximale d'unités. Le nombre de garnisons dépend du mode de gouvernement en cours (dans le cas du despotisme, vous pouvez placer deux unités en garnison). Ces unités devraient être choisies de préférence pour leur valeur défensive, comme les lanciers en début de partie. Pour pouvoir explorer plus vite le continent et disposer d'une force de contre-attaque rapide, construisez des unités très mobiles comme le cavalier ou le chevalier pour pouvoir réagir vite aux menaces. Elles vous seront aussi utiles pour observer les mouvements de troupes ennemies. Si vous voulez vous lancer à l'attaque d'un adversaire, vous aurez besoin de troupes nombreuses et/ou puissantes. N'oubliez pas non plus qu'en lançant vos unités de combat à l'attaque, vous dégarnissez vos propres frontières, et laissez vos villes sans défense...

Expérience militaire

L'expérience d'une unité a une très grande importance. Ne formez donc des unités de combat que dans les ville munies d'une caserne. L'expérience s'acquiert aussi au combat. Une manière simple d'amasser des points d'expérience est de rechercher et de détruire les villages barbares, ainsi que d'attaquer une ville ennemie. Dans ce dernier cas, veillez à ce que vos unités qui gagnent de l'expérience ne soient pas tuées. Vous aurez ainsi rapidement des troupes d'élite !

Gouvernement

Selon le gouvernement que vous aurez choisi, la partie se déroulera de manière complètement différente. En principe, plus un gouvernement est libéral, plus il est productif et peu enclin à la guerre.

Despotisme : n'importe quel autre gouvernement est meilleur que le despotisme. L'un de vos objectifs prioritaires est donc de fonder une monarchie ou une république aussi rapidement que possible.

Révolution : abstraction faite des peuples religieux, une révolution jette votre peuple temporairement dans l'anarchie. Votre empire doit donc être en mesure de supporter quelques tours d'anarchie avec les conséquences que cela implique : une corruption galopante, la destruction de bâtiments, l'arrêt de toute productivité et autres recherches. Sauvegardez toujours quand vous vous retrouvez face à une révolution.

Diplomatie

Les échanges entre peuple ont pris encore plus d'importance dans cette nouvelle version. Pour négocier avec un autre peuple, n'oubliez pas ces deux facteurs essentiels : le commerce entretient les bons rapports, et donner des secrets militaires à un ennemi potentiel est une grave erreur stratégique. Faites attention aussi à ne lancer une négociation que si vous êtes sûr de votre coup : vos interlocuteurs ont horreur d'être dérangé

> Si vous le pouvez, obtenez les cartes du monde des autres peuples, mais ne leur donnez surtout pas la vôtre.

pour rien ! Enfin, n'oubliez pas que chaque action peut influencer les bons rapports que vous entretenez avec une autre nation, notamment si vous les menacez ou leur proposer trop souvent des accords peu intéressants. Enfin, tentez de vendre en priorité d'abord vos avancées technologiques aux nations les plus riches, histoire de tirer un maximum de profit de la transaction.

Guerre ou paix ?

Bien qu'elle puisse sembler être une solution valable, la guerre a rarement des effets très bénéfiques, notamment parce que vous vous retrouvez vite à lancer toute votre production dans des unités de combat au lieu de développer votre influence culturelle ou votre commerce.
Si vous devez vraiment partir en guerre, veillez alors à ce qu'elle se déroule sur le territoire ennemi. Pillez le maximum de cases ennemies et coupez leurs voies de transport et de renfort. N'oubliez pas non plus qu'une déclaration de guerre et/ou un conflit interminable sera très mal vu si vous êtes à la tête d'une république ou d'une démocratie. ■

LES MERVEILLES DU MONDE

Les merveilles du monde représentent de grandes acquisitions d'une civilisation et sont importantes ou superflues selon la situation. Elles vous donnent de toute façon des points de culture, même pour les moindres, ce qui a une grande importance. Le tableau récapitulatif suivant devrait vous permettre de séparer le bon grain de l'ivraie dans les deux premières époques.

Les merveilles de l'Antiquité


La grande bibliothèque Elle révèle toute son utilité si vous êtes entré en contact avec au moins deux autres civilisations. Sinon, vous pouvez vous en passer sans problème.

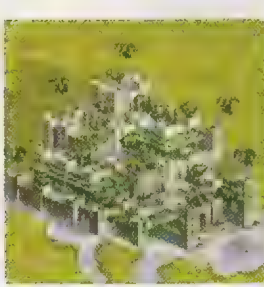

L'oracle L'effet de l'oracle est considérable : jusqu'à l'invention de la théologie, il double l'effet du temple et procure deux fois plus de visages heureux. Recommandé.


Le grand phare Il ne peut être construit que dans les villes côtières. Il n'a de valeur que si vous comptez vous aventurer sur d'autres continents.

Les merveilles du monde représentent de grandes acquisitions d'une civilisation et sont importantes ou superflues selon la situation.

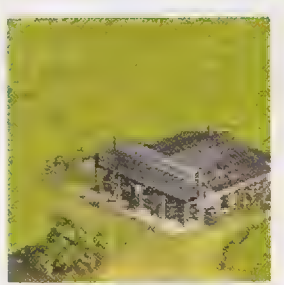

La grande muraille Plutôt inutile, puisqu'elle se contente de renforcer les remparts déjà existants, qui ne sont de toute façon pas d'une extraordinaire utilité.

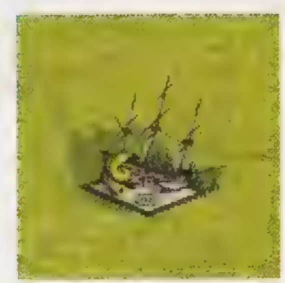

Le colosse Il permet d'avoir de meilleurs revenus dans une ville côtière. Construisez ce miracle suffisamment tôt, dans une ville aux finances solides. Il perdra de sa valeur avec l'avènement de l'aviation.


Les jardins suspendus Ils sont très utiles pour augmenter la satisfaction de vos concitoyens, mais perdent de leur valeur dès lors que vous passez à l'âge industriel.

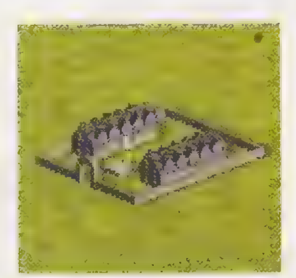

Les pyramides Les pyramides doivent être absolument construites car elles encouragent l'accroissement rapide pour une civilisation encore jeune de toutes les villes du continent.

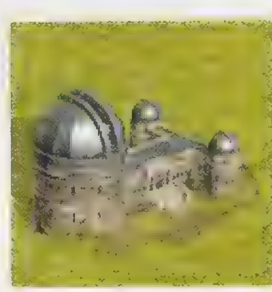
Les merveilles du Moyen Âge


La compagnie commerciale de Smith Cette merveille du monde ne vieillit pas. Elle épargne les frais d'entretien du bâtiment commercial dans chaque ville située sur le continent.


Le voyage de Magellan L'observatoire ne vieillit pas. Il double la recherche dans une ville. Combinez donc ce miracle avec d'autres bâtiments ayant trait à la recherche.


La cathédrale de J.-S. Bach Incontestablement l'une des meilleures merveilles du monde. L'effet positif sur la satisfaction de vos citoyens dure très longtemps.


L'université de Newton Comme l'observatoire de Copernic, l'université de Newton double la recherche dans une ville. Ces deux miracles peuvent bien sûr être combinés pour obtenir un effet optimal.


L'observatoire de Copernic L'observatoire ne vieillit pas. Il double la recherche dans une ville. Combinez donc ce miracle avec d'autres bâtiments ayant trait à la recherche.


Le théâtre de Shakespeare Cette merveille rend immédiatement huit citoyens heureux dans une ville, quelle que soit l'époque.


L'atelier de Léonard Pour moderniser vos forces armées, attendez d'avoir construit ce miracle. Ainsi, vous pourrez faire de toutes vos unités arriérées une armée puissante.


L'art de la guerre de Sun Tzu Dans chaque ville du même continent, vous obtenez une caserne gratuite . C'est aussi valable pour toutes les villes créées (ou conquises) après que cette merveille ait été créée.

Le Teignard prend

MORCEAUX CHOISIS

■ Je me tourne vers toi car tu es ma dernière chance.
Est-ce que j'ai franchement la tête d'un trèfle à quatre feuilles ?

■ Ce n'est pas en t'exprimant ainsi que tu montres l'exemple.
Déception ! Moi qui pensais être étudié en primaire aux côtés d'Yves Duteil et de Georges Brassens...

■ S'il te reste quelques kits moto racer 3, n'hésite pas.
Je t'en échange un contre un organe.

■ Si j'avais autre chose à faire que d'aimer les gens qui en valent la peine, je prendrais un millième de seconde pour te plaindre.
Ingrat ! Moi qui pensais libérer une heure de mon emploi du temps pour t'aimer à coups de massue...





Conseiller d'orientation ou assistante sociale, le Teignard reste toujours aussi aimable.

la parole...



*Voir anciens épisodes : Le Teignard VS Super Maman

Sale jour pour toi, Teignard

Bien sûr, sale jour depuis la parution du Gen4 n°153 ; ça doit être la 5 000e lettre que tu reçois, et tu vas encore, d'ici deux ou trois jours, en recevoir 6 à 8 000 autres. Qui portent toutes sur le même sujet : ce qu'on pense de la nouvelle formule. Et si tu espérais, après toutes ces années, nous faire peur pour qu'on ne t'écrive plus, c'est raté !

En ces temps où la parité est très à la mode, la rédaction aimerait, dans la mesure du possible, s'attacher les services d'une ou de plusieurs testeuses.

D'abord, je constate avec plaisir (oui, oui) que tu n'as pas disparu ; mais tu es toujours à la fin du mag. (*bla, bla, bla*) Dans un registre plus analytique, je remarque que vous (ou la direction) avez cédé à la mode qui consiste à rendre les maquettes toujours plus sobres et dépouillées. Oh, je n'en veux à personne. Au contraire. En ce qui concerne le contenu du présent numéro, eh bien... Des dossiers très intéressants mais vous n'en ferez sûrement pas autant à chaque numéro ; des tests insuffisants (tous les mauvais jeux, on aimerait bien savoir qu'ils sont mauvais) ; un système de notation qui a régressé (pourquoi ne pas renoter avec six étoiles ? Les quatre et cinq étoiles sont désormais concentrées dans une seule catégorie) ; 1 seul CD-Rom avec peu de démos (j'ai pas essayé encore les deux jeux complets) ; une meilleure présentation des news, finis les gros titres et les photos de films qui bouffaient les pages; et peut-être la fin de ma crise d'eczéma due à l'attente d'un magazine auquel on finit par s'attacher (eh oui). Voilà, et bon courage pour le prochain numéro

Julien (qui vous lit depuis le test de Half-Life)

Sale jour pour toi car aujourd'hui, après avoir joué à l'assistante sociale, je ne suis pas d'humeur à recevoir des critiques, quelles qu'elles soient. Notamment, je n'aime pas du tout certains de tes sous-entendus concernant à la nouvelle formule. Les dossiers, dont tu doutes qu'ils seront présents à chaque numéro, sont justement au centre du nouveau Gen4 parce que nous pensons ici qu'un VRAI magazine de jeux vidéo ne doit pas s'arrêter aux seuls tests et aux previews. Si le numéro 153 n'était pas très riche en tests, c'est que l'actualité en la matière était plutôt pauvre pour ce mois. Il semblait donc plus pertinent de consacrer des pages aux dossiers que de s'attarder sur le cas de quelques jeux qui ne révolutionneront pas l'histoire. D'ailleurs, si tu veux mon avis, le seul jeu intéressant du mois dernier était Medal of Honor et tu constateras qu'il a eu droit au traitement qu'il méritait. Pour ce qui est maintenant du système de notation, laisse-moi clarifier tes idées en tirant la chasse du sanibroyeur qui te sert de tête : cinq étoiles, c'est justement beaucoup mieux que six. Pourquoi ? Parce que, pleutres comme ils sont, les testeurs ont tendance à toujours mettre la moyenne à un jeu qu'ils n'achèteraient sans doute pas. En notant sur cinq étoiles, ces fainéants sont donc obligés de se mouiller, de se prononcer soit favorablement soit défavorablement en faveur du jeu. Et on pense ici que le lecteur s'y retrouve.

Je n'aime rien ni personne. Et, paradoxe édifiant, c'est d'ailleurs pour ça qu'on m'aime.

Quand au CD, s'il n'est pas encore à l'ordre du jour de lui donner un petit frère, il fait ici l'objet de violents affrontements ici. Les militants pour le deuxième CD ont d'ailleurs marqué une avance significative ces derniers jours, après que je leur ai fourni quelques grenades incendiaires qui sont forcément parmi les plus persuasifs des arguments... Sinon, pour l'ensemble de la maquette et le contenu de la nouvelle formule, les choses se mettent peu à peu en place. Si certains d'entre vous n'aiment pas le nouveau Gen4, qu'ils se rassurent : je ne l'aime pas non plus cette nouvelle formule, pas plus que l'ancienne ou la prochaine. Parce que je n'aime rien ni personne. Et, paradoxe édifiant, c'est d'ailleurs pour ça qu'on m'aime. ■



LA LETTRE DU MOIS

Reward : Testeurs

J'aurais besoin d'un petit conseil. Voilà, je suis en Seconde ISI (Sciences de l'Ingénieur) dans un lycée général et je compte passer en STI Électronique mais voilà mon problème : je voudrais savoir les études (si il y en a bien sûr) qu'il faut faire pour devenir testeur de jeux vidéo ou pour travailler dans les magazines spécialisés. Et quels sont les diplômes qu'ont vos employés ? Quel salaire touchent-ils environ pour ce métier ?
Voilà, je vous remercie de votre gentillesse.

Éric Takvorian, Marseille

Plus fort que Polytechnique, plus sérieux que Sciences-Po et plus élitiste que l'Ena, il y a l'ENSTJV : L'Ecole normale supérieure des Testeurs de jeux vidéo. Le seul nom de cet établissement sur un CV permet d'ouvrir toutes les portes du milieu et de goûter à la vie luxueuse des testeurs : logement au Ritz, voiture avec chauffeur, gardes du corps personnels, Xbox et PS2 de fonction. Évidemment, comme toute peine mérite compensation, le salaire est de 8 000 euros bruts mensuels sans les primes. Le problème, c'est qu'il est très dur d'entrer dans cette école. D'abord, parce qu'il vaut mieux avoir du piston et être en mesure d'arroser quelques personnes dans la direction. Ensuite parce qu'on n'y accède qu'avec un Doctorat de Physique Nucléaire en poche. Enfin, parce qu'elle n'existe pas...
Que croyais-tu, nabot ? Que les rédacteurs de Gen4 étaient des prix Nobel du jeux vidéo ? Sur ce point, je suis navré de te décevoir, mais personne dans l'équipe n'a effectué le même itinéraire scolaire. Depuis le temps que je suis là, j'ai vu passer des littéraires, des musiciens, des instits, des acteurs à la retraite, des commerciaux et même des journalistes ! Autant te dire qu'avec un CAP de boucherie, la chose est tout à fait jouable. Ce qu'on demande en effet à un testeur, c'est avant tout de bien connaître son sujet, d'avoir un esprit de synthèse, un sens critique, une maîtrise correcte de la langue française et, si possible, un style. Pour développer tout ça, les études supérieures sont évidemment d'une grande utilité mais sois sûr d'une chose : tu ne seras embauché qu'en prouvant ta valeur sur le tas.
D'ailleurs, comme c'est le grand ménage en ce moment chez Gen4 et qu'on fait – 50 % sur les postes de rédacteurs, c'est l'occasion ou jamais de tenter le coup. Qu'est-ce à dire ? Simplement que suite à l'hémorragie des globules Arnaud, Gary et Noël, on a besoin de sang frais pour transfuser la nouvelle formule. Si vous êtes majeurs et que vous pensez pouvoir faire l'affaire, vous pouvez donc envoyer à Sébastien (Gen4. À l'attention de Sébastien Lubrano. 46, rue Troyon. 92310 Sèvres) vos CV et lettres de motivation accompagnés d'une critique d'un jeu récent en 1 800 signes maxi. Petite précision non restrictive : en ces temps où la parité est très à la mode, la rédaction aimerait, dans la mesure du possible, s'attacher les services d'une ou de plusieurs critiques-testeuses. Personnellement, s'il est une chose que je déteste autant que l'homme, c'est bien la femme. Mais je dois reconnaître que ça manque de sopranos dans la petite chorale de hurlements que je fais répéter dans ma cave. Les filles, vous savez donc ce qui vous reste à faire... Quant aux mâles, qu'ils s'épargnent le ridicule d'un travestissement pour nous séduire, leurs candidatures seront aussi examinées, faute de mieux...

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

Quand je serai grand...

Salut Teignard !

En toute franchise, j'aime bien Gen4, mais je voudrais faire une critique, rapport au numéro 152 : c'est sympa de nous montrer qu'il existe une école pour apprendre à fabriquer des jeux vidéo, mais ce serait encore plus sympa de nous dire quels genre d'études on doit faire pour intégrer ce genre d'école, sinon je vois pas trop l'intérêt ! Par exemple (pure supposition), un type qui serait en 1re S (et donc qui aurait la ferme intention de passer un bac S), comment doit-il faire pour devenir programmeur (quand on voit le prix d'un jeu vidéo, on se dit que c'est un métier d'avenir) ? Sinon, rien à dire, votre magazine est génial !

WhiteWolf

Je rêve ou vous me prenez pour un conseiller d'orientation? Vous ne voulez pas que je vous envoie des brochures Onisep non plus ? Il aura suffi que Rémy (je le retiens celui-là) fasse un reportage sur le sujet pour qu'aussitôt, tous les White Wolf, Max Rebo et Skywilly se mettent à me demander comment on devient Peter Molyneux à la place de Sid Meier. Oh je sais, vous êtes passionnés, vous adorez les jeux vidéo et vous pensez que c'est un métier d'avenir... Êtes vous sûrs d'avoir bien lu le dossier du mois dernier sur les développeurs indépendants ? Oui ? Parce que si vous imaginez sérieusement qu'un développeur a le salaire d'un Golden Boy, j'aime autant vous dire que vous allez être très déçus par le métier. Néanmoins, je vous comprends : vous ne savez rien faire d'autre que jouer et vous aimeriez faire croire à vos parents qu'en passant plus de temps sur Counter Strike que dans vos bouquins de maths, vous travaillez à votre avenir. C'est très louable : à la rédaction, on est tous passés par là. Reste que pour concevoir des jeux vidéo, il faut du talent et de sérieux acquis. D'où ces formations qui se créent peu à peu. Pour cette fois seulement et à condition que vous ne m'importuniez plus avec votre avenir qui n'intéresse que vous, je consens donc à faire la lumière sur ces sujets : vous trouverez tous les renseignements relatifs au DESS Jeux Vidéo en contactant le Conservatoire National des Arts et Métiers (www.cnam.fr) au 01 40 27 23 30. Quant à ceux qui désirent en savoir plus sur la formation « Supinfogame », qu'ils n'hésitent pas à pourrir la vie de quelques gratte-papier de Supinfocom en appelant le 03 27 28 43 53 ou en écrivant à supinfocom@valenciennes.net.

Comme visiblement, la plupart d'entre vous n'achètent Gen4 que pour regarder les images, je vous rappelle aussi que Rémy avait évoqué un très bon petit livre de Jean-Michel Oullion qui s'intitule Les métiers des Jeux Vidéo. *Ça ne coûte que dix euros et comme c'est édité par L'Étudiant, ça rassurera vos parents sur le sérieux de vos ambitions professionnelles. Avec ce bouquin, vous découvrirez en famille qu'il y a de nombreuses filières pour rentrer dans la belle industrie du jeu vidéo, celle-là même qui nous pond dix horreurs pour un bon jeu. Sur ce point, je me sens d'ailleurs le devoir de vous remettre les pieds sur terre : même bardés des plus beaux diplômes, vous devez tabler sur les effets pervers de l'évolution du jeu vidéo vers un loisir de masse. Certains d'entre vous seront peut-être les grands game-designers de demain, mais beaucoup devront aussi gagner leur vie en faisant des Versailles 24 ou des Atlantis 8. Alors quand vous choisissez vos orientations, pensez qu'il vaut mieux être un bon plombier qu'un mauvais développeur. Vu ?*

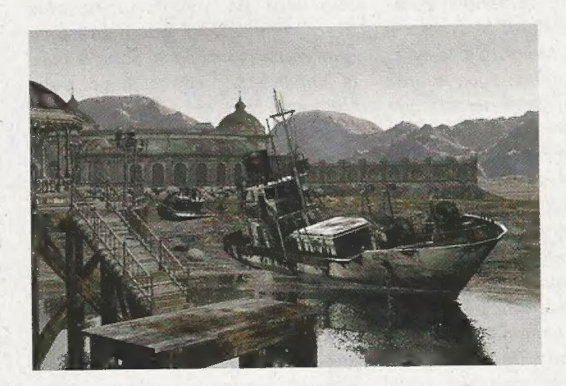


Mai, le repos n'est pas pour cette fois-ci.

Mafia se fait (toujours) attendre. Mais il y a de quoi patienter – et même plus – avec quelques heureuses surprises comme Syberia et Freedom Force. Pour faire notre bonheur durant les jours fériés...

Syberia

Un jeu d'aventure comme seul le PC sait si bien les accueillir. C'est signé par le dessinateur Benoît Sokal à qui on devait déjà l'Amerzone. Un dépaysement garanti qui attend pas mal d'entre nous. Avec de la magie, du fantastique, des mammouths, des automates et une héroïne en prime. Une véritable histoire, à la hauteur de Myst III ?



Freedom Force

Le retour des super-héros masqués-vengeurs-tout-en-collant-moulant. Vous avez vu la preview ? On y évoque un jeu de stratégie/combat qui a su séduire par son originalité, son fun. Et le fait qu'il soit ouvert aux talents des joueurs qui pourront créer leurs propres héros. Confirmation ?



Soldier of Fortune 2

Le premier était décrié. La suite de ce doom-like gore le sera au moins autant. SOF 2 vous met dans la peau d'un mercenaire adepte de la charcuterie en gros, ce qui promet quelques éclaboussures. Douteux, forcément. Jouissif, probablement. Surtout que les développeurs mettent un point d'honneur à augmenter le réalisme : interview des auteurs.



Exclusivité : Civilization 3, la rencontre avec Sid Meier !

Enfin. C'est pour ce mois-ci. La rencontre de Sid Meier – l'un des gourous du jeu vidéo – avec cinq lecteurs de Gen4 : dédicaces, échanges à bâton rompus. Un bon moment en perspective...

Morrowind

Le troisième opus d'Elder Scrolls pourrait bien marquer le renouveau du jeu de rôle. Un retour aux sources servi par un moteur graphique impressionnant. Une immersion totale dans un monde médiéval, une liberté d'action bluffante et un héros qui s'affine au fur et à mesure de la partie : c'est pour bientôt.





46, rue Troyon - 92310 Sèvres
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 50
Site internet : www.gen4pc.com

Direction Computec-Media France
Président-directeur général
David Allouch

Rédaction
Directeur des rédactions
Sébastien Lubrano
Secrétaire de rédaction
Fabien Barbier
Correctrice
Sophie Lamotte
Webmaster
Stéphane Moreau
Nos auteurs
Loïc Claveau, Arnaud Cueff, Cooli, Diego et Laszlo, Jérôme Firon, Jean-Pierre Labro, Gary Laporte Jean-Philippe Lahoussaye Duvigny, Alain Le Diberder, Olivier Lehmann, Khéridine Mabrouk, Frédéric Marié, Albert Pottier, Raz, Rodhan, Le Teignard.

Maquette
Quantis communication
tél. : 01 44 61 94 84

Infographie
Ana Galvao
Service commercial et marketing
Chef publicité
Anne Duval, assitée d'Aurélie Morère
Responsable fabrication
Jean-Louis Toulouse

Direction comptable
Brigitte Ramey

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
46, rue Troyon - 92310 Sèvres

Gen 4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires
- Communications professionnelles SA
- Computec-Media AG
Siège 46, rue Troyon 92300 Sèvres

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal
1er trimestre 2002

Imprimé en CEE par Tiempo

IMAGE | SON | MICRO | TÉLÉPHONIE | ÉLECTROMÉNAGER

Plongez au coeur de l'action !

Comanche 4

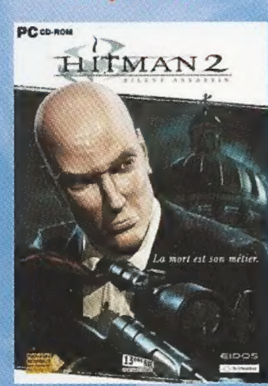
UBISOFT **45,99 €**



Voici le quatrième épisode des Comanches qui est plutôt une réussite, vous avez une bonne carte graphique ? les images sont magnifiques. Des heures et des heures de vol en perspective, attention la mission approche...

Hitman 2

EIDOS **54,90 €**



Après le grand succès du premier épisode, il fallait une suite. La voici! Notre amnésique assassin de service reprend donc les armes pour une aventure qui se veut plus longue, plus ardue et moins linéaire.

Gamme White Label

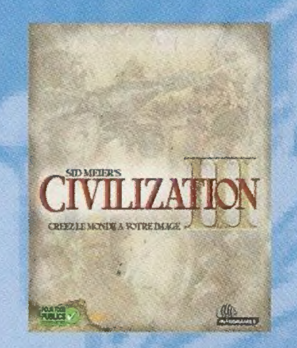
VIRGIN **15,09 € - le titre**

Dans la superbe collection White Label, de nouveaux jeux qui ont cartonné lors de leur sortie. Si vous etiez passé à coté, plus aucune raison de ne pas sauter sur des hits, tels que "Icewind Dale", Screamer 4X4", "Baldur's Gates" ainsi que "Virtua Chess" et "Messiah". Une gamme qui proposera dans un futur proche de nombreuses nouveautés pour le plaisir de tous.



Civilization 3

INFOGRAMES **54,99 €**



L'instigateur du premier volet, s'est remis au travail avec ce Civilization 3 qui se veut l'aboutissement de la série. Les nouveautés sont innombrables et touchent tous les compartiments du jeu, même si c'est l'aspect graphique qui est le plus spectaculaire.

Collection Back to games

POINTSOFT **9 € - le titre**



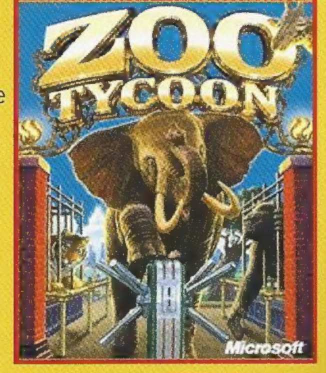
Action, simulation, aventure, stratégie... Tous les genres sont représentés dans cette collection qui propose des jeux qui ont fait leurs preuves. Et à ce prix là, vous pourrez tous les essayer !

LE PRODUIT DU MOIS

ZOO TYCOON MICROSOFT

45,58 €

Avec Zoo Tycoon, Microsoft vous propose de devenir un directeur de zoo! Laissez libre cours à votre imagination et construisez le plus beau parc animalier. Plus de 40 espèces sont à votre disposition! Plus de 175 bâtiments et matériaux à votre disposition, les possibilités sont innombrables. Un jeu passionnant, très beau, et riche en surprises!



"Boulanger sur Internet"





Fans de logiciels, la Carte Médiashop est faite pour vous.

Réalisation I3A Partenaire Média - Tél : 01 41 58 57 70 71

06 Mandelieu ▪ 10 Troyes St-Parres-aux-Tertres ▪ 13 Aubagne ▪ Plan de Campagne ▪ Vitrolles Le Liourat ▪ 14 Caen Mondeville ▪ 22 St-Brieuc ▪ 26 Valence ▪ 30 Nîmes ▪ 31 Toulouse ▪ 33 Bègles Villenave-d'Ornon ▪ Bordeaux Le Lac ▪ Libourne ▪ Mérignac ▪ 35 Rennes Chantepie ▪ 37 Tours ▪ 38 Echirolles ▪ St-Egrève ▪ 42 Roanne ▪ St-Etienne Villars ▪ 44 Paridis ▪ Rezé ▪ St-Herblain ▪ 45 St-Jean-de-la-Ruelle ▪ 49 Angers Beaucouzé ▪ Cholet ▪ 56 Lorient ▪ Vannes Ploeren ▪ 57 Thionville Terville ▪ 59 Cambrai ▪ Douai ▪ Dunkerque Grande-Synthe ▪ Englos ▪ Leers ▪ Roncq ▪ Valenciennes Petite Forêt ▪ Villeneuve d'Ascq ▪ 60 Creil ▪ 62 Béthune ▪ Boulogne St-Martin ▪ Calais Coquelles ▪ Noyelles-Godault ▪ Vendin-le-Vieil ▪ 64 Pau ▪ 68 Kingersheim ▪ 69 Limonest ▪ St-Priest ▪ 71 Mâcon ▪ 72 Le Mans ▪ Le Mans La Chapelle St-Aubin ▪ 77 Lognes ▪ Melun Cesson ▪ 78 Mantes Buchelay ▪ Orgeval ▪ Plaisir ▪ 80 Amiens ▪ 84 Avignon Le Pontet ▪ 85 La Roche-sur-Yon ▪ 90 Belfort Andelnans ▪ 91 Massy ▪ Ste-Geneviève-des-Bois ▪ 93 Aulnay-sous-Bois ▪ 94 Fontenay-sous-Bois ▪ Ormesson La-Queue-en-Brie ▪ 95 Groslay ▪ Montigny -les-Cormeilles ▪ Osny

